
ISSN 0188-7610





Año 1 No. 10
PRECIO PACTO
$6,000.00 M.N.

CURSO NINTENSIVO DE
CONTRA III

MAS INFORMACION DE
STREET FIGHTER II

TIPS DE
NINJA GAIDEN III

CURSO NINTENSIVO DE





ENTREVISTA A
SHIGERU MIYAMOTO
CREADOR DE MARIO



CONOCE A:
POWER BLADE II
ADVENTURE ISLAND 3



Carpetas

Scribe MR

SUPER

- CON NUEVO SISTEMA DE DISCOS DE UNION PARA DESPRENDER Y COLOCAR LAS HOJAS SIN QUE SE DAÑEN.
- ACABADO ULTRAFINO PARA MAYOR PROTECCION Y DURABILIDAD.

Scribe SUPER



EDITORIAL

La respuesta en cartas a Club Nintendo ha sido mucho mayor a la que esperábamos. Hemos tratado de contestar las más posibles dentro de la revista, especialmente cuando la misma pregunta se repite, lo que nos indica que es de interés general.

Para poder clasificar más fácil y rápido tus cartas, ayúdanos de la siguiente forma cuando escribas a Club Nintendo:

PON TITULOS: Indica dentro de tu carta a cuál sección se dirige (Dr. Mario, S.O.S., Mariados, Récords, etc.) Dentro de ese título incluye todo lo que a él se refiera.

RECORDS: Detrás de cada foto incluye tu nombre, el nombre del juego y los puntos, tiempo o récord logrado.

S.O.S.: Cuando mandes un truco, tip o secreto compruébalo tú mismo antes de escribirlo. Hemos recibido cientos de trucos, passwords y claves que no funcionan. Si son passwords escríbelos con letra clara y sin tachones.
* Si crees que el secreto que nos mandas es muy bueno y TU LO DESCUBRISTE, pon un asterisco para que nosotros lo analicemos y le demos un lugar especial.

MARIADOS: Pon claramente el nombre del juego, nivel y una descripción clara de tu pregunta, y así continúa haciéndolo con las demás secciones.

En Club Nintendo seguimos trabajando muy duro para hacer la revista que te gusta.



SUMARIO

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 10 Septiembre 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solís de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

PRINTED IN MEXICO

CAPCOM®

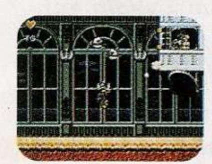
Disney's

DARKWING DUCK

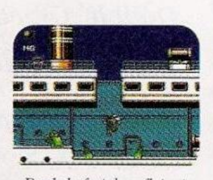
Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo Entertainment System®

En este caso sólo hay un pato que no puede meter la pata.



Ojo con los huevos voladores de Picacero, pueden dejarte frito para siempre.



Desde la fortaleza flotante del crimen de Picacero el peligro llega en oleadas.



Será mejor que te muevas rápido porque estas tortugas son todo menos lentas.

F.O.W.L. ha convertido St. Canard en un paraíso del crimen. La misión del pato Darkwing es que los culpables paguen el pato. ¿Sencillo? Para nada. Hay 7 peligrosos niveles donde archi-enemigos como Picacero, Quackguasón y Mega Volt le esperan para desplumarlo. Sin tu ayuda está perdido, así que ¡éntrale al caso hoy mismo!



Licensed by Nintendo® for Play on the



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

¡Hola amigos! Tengo 16 años y soy muy aficionado al Nintendo. Quiero darles unas sugerencias para mejorar un poquito la revista: que aumenten las páginas de su sección Dr. Mario para que nos den más oportunidad de que contesten nuestras preguntas; que hablen más de lo nuevo que de lo clásico; que hablen mucho del Street Fighter II y que pongan un Curso Nintensivo de Ninja Gaiden 3, que es el único Ninja Gaiden que me falta acabar.

Hiram Guerrero T.
Monterrey, N.L.

Aunque no ampliamos la sección de Dr. Mario, sí estamos iniciando una nueva sección donde nuestros lectores opinarán sobre diversos temas. Es muy difícil dar gusto a todos nuestros lectores, porque así como tú nos pides que hablemos de lo nuevo también recibimos cartas como la de Salvador Huerta Corichi que nos pide que hablemos más de los clásicos. Nos esforzamos, como lo hemos dicho antes, por establecer un balance de los 3 sistemas entre clásico y nuevo, de acuerdo a lo que nos solicitan en cartas como la tuya.

En este número también incluímos la primera parte de lo que puede ser un Minicurso Nintensivo con algunos tips y estrategias de Ninja Gaiden 3, uno de los grandes clásicos, porque al igual que tú muchísimos de nuestros lectores nos lo han solicitado. Este fabuloso título de TECMO está a punto de convertirse en un auténtico juego de colección por sus avanzados gráficos para NES, por ser el tercero de la serie y sobre todo porque ya no hay muchos a la venta y no saldrá nuevamente.



Si no lo tienes, te recomendamos que lo adquieras.

Es uno de los más grandes clásicos.

Desde que compré el primer número quise escribir, pero más vale tarde que nunca.

Quería comentarle a sus agentes secretos AXY y SPOT que vi en una revista americana que traía este código KVEPXGGS para el videojuego de Double Dragon III The Sacred Stones, y este cartucho no tiene passwords ¿o sí? Esta clave sirve para tener 236 puntos de energía con Billy y quería preguntarles cómo consigo esta clave o cómo ponerla.

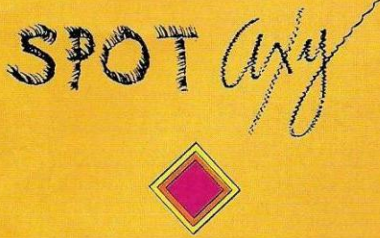
Milton Tovar Mendoza
Izcalli del Valle, Edo. de Méx.

Ya hemos recibido muchas cartas de lectores confundidos como tú porque no encuentran cómo ingresar los passwords en los cartuchos de Mario, Battletoads o Double Dragon, y realmente no se lo pones al juego sino a un adaptador llamado Game Genie que pones dentro de tu Nintendo y al cual metes cualquier cartucho de NES.

Este adaptador sirve, de acuerdo a las claves que metas, para ser invencible, tener todas las armas, tener súper salto... en fin, para empezar



-y terminar- "tramposamente" cualquier juego.
La verdad es que a nosotros nos parece curioso el aparato pero le quita todo el chiste al juego ¿qué caso tiene terminar un juego con trampa?¿no crees?



Nosotros somos Sergio Alejandro de 14 años, Fernando de 12 años y Fernando de 15 años de edad. Estamos seguros que Club Nintendo durará mucho por lo buena.
Nos enteramos que próximamente saldría a la venta Street Fighter Champion Edition, en el que puedes escoger a los 12 personajes y además puedes escoger al mismo peleador (Ken vs. Ken) ¿Cuál es la verdad?
Por último, queremos saber qué significa Nintendo.

Sergio Alejandro Moreno
Fernando Moreno Morán
Fernando Galán Borja
Puebla, Pue.

En nuestro número anterior y en el número especial S.O.S. publicamos cómo hacer para escoger al mismo peleador. De hecho nosotros probamos este truco en el cartucho japonés (nosotros tenemos Súper Famicom) y una vez que lo vimos nos comunicamos con Capcom para saber si esta clave también funcionaría en el cartucho americano -que por cierto todavía no salía a la venta en ese entonces- y nos confirmaron que sí.
Después vimos que sí salía el truco aunque ya no se necesitaba presionar los 2 últimos botones. Por cierto que en lugar de indicar flechas así ↑↓ publicamos con signos de admiración ¡ ! para señalar la dirección de la flecha.
Nintendo existe desde hace más de 100 años y siempre ha producido y comercializado juegos de azar, barajas, etc. Las traducciones que encontramos más adecuadas son "DEJASELO AL CIELO" o "QUE SEA LO QUE DIOS QUIERA".



Les quiero decir que su revista #7 no fue de mi agrado porque no tiene información. Me refiero a que en las secciones La Bola de Cristal, El Control de los Profesionales y Qué hay dentro de.. no es posible que las hagan de una sola página porque es muy poco espacio. Por ejemplo, la sección de La Bola de Cristal necesita por lo menos 4 páginas; sé que es difícil llenar varias páginas pero si no lo hacen la revista va a caer en un estado monótono.
Se despide su viejo amigo

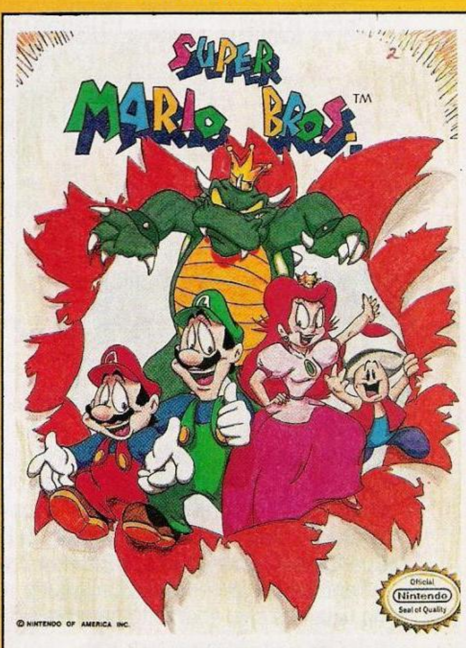
Pablo Vazquez M.
Texmelucan Pue.

Gracias por tus sugerencias. Estamos seguros que el número anterior (9) con toda la información del Consumer Electronic Show de Chicago ha sido el número que más te ha gustado.
Queremos comentarte que la sección La Bola de Cristal habla de los juegos que se encuentran en preparación y de los que todavía no hay mucha información, además de que seguramente, si el juego es bueno, le daremos una página completa (Analizando a:, Información SúperNESesaria o Un Vistazo a:).
En este número incluimos nuevamente 2 páginas de la sección ¿Qué hay dentro de...? con una entrevista a Shigeru Miyamoto, creador de Mario. Consideramos tu sugerencia al igual que las de tantos lectores que nos piden que ampliemos las secciones, que incluyamos más Cursos Nintensivos, etc.



Tengo 15 años y desde chico he aprendido a dibujar diferentes personajes entre los que están Mario, Luigi, Seta, Honguito y Rey Koopa. Aquí les mando este dibujo que hice para la carpeta de mi escuela.

Jonathan Godoy Nava
México, D.F.



Como podrán darse cuenta el talento de Jonathan es sorprendente, por eso lo invitamos a que nos dibujara la portada de la edición especial con "Los 3 primeros números" de Club Nintendo.



CURSO

Nintensivo

Seguramente estabas esperando este curso para poder terminar el cartucho del famoso personaje de las caricaturas. Las aventuras de Bart en esta ocasión te encantarán. Esta es la historia: Todo mundo creía que Bart había ganado el concurso de dibujo legalmente, pero ignoraban que se trataba de una trampa de Mr. Burns para deshacerse de los Simpsons. El premio del concurso consiste en un viaje alrededor del mundo, donde Bart debe buscar tesoros marca Krusty. ¿Listos?, pues hagamos nuestras maletas y acompañemos a nuestro amigo.

CONTROLANDO A BART

izq, der	Bart se mueve a los lados
abajo	Bart se agacha
arriba	Bart puede escalar
B	Dispara cuando tienes municiones
A	Brincar (entre más tiempo lo dejes presionado más alto brinca).
A y después B	Súper Salto (es indispensable que lo domines para salir triunfante).

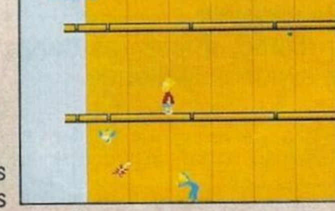
IMPLEMENTOS:

Gran diamante: Una vida
Vaso de jugo: Recupera energía
Pequeño diamante: 100 puntos
Caras Krusty: 15 te dan una vida
Cabeza de Jebediah: Invisibilidad momentánea
Bartman: Para que Bart vuele y alcance objetos a grandes alturas. Para volar presiona A, y si quieres volar más rápido oprime A y B.

CHINA



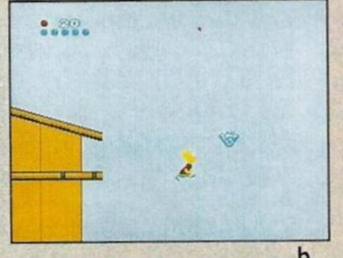
Aquí es importante hacer el mayor número de vidas para salir victorioso en los siguientes niveles. En cada escena deberemos localizar un objeto Krusty si es que deseamos acabarlo.

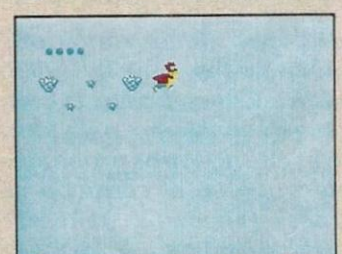


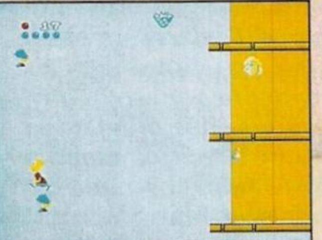
1.- JUNK

Si escalas por los mástiles del barco, en las orillas de estos encontrarás implementos como diamantes pequeños, municiones y vasos de jugo, pero cuidado con los chinos lanza cohetes y con las gaviotas que rondan por ahí.

En esta escena encontrarás una gran cantidad de vidas que te ayudarán a terminar este cartucho. **a)** Al empezar dirígete a la derecha y verás una vida. **b)** Con un súper salto obtendrás otra vida en la parte alta del primer mástil. **c)** Cerca de donde tomas los 2 Bartman existe otro más. **d)** En la parte superior izquierda de la escena hay 2 vidas. **e)** También en la parte alta del primer mástil hay una vida que sólo podrás tomar como Bartman.

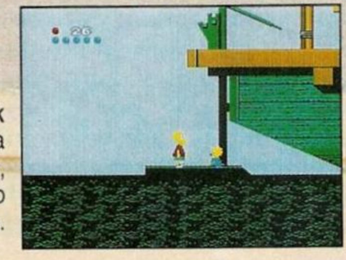

b


d



Para tomar los Bartman brinca sobre el símbolo de "Exit" y mantente cerca de la orilla de la pantalla.

Tesoro Krusty: Krusty Toy Junk
Una vez que hayas tomado los 2 Bartman baja a la parte que indica la foto; ahí, al tocar a Maggie, obtendrás el tesoro Krusty. Trata de hacerlo rápido para también tomar las vidas.

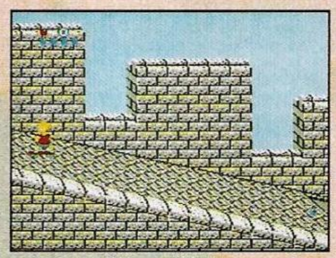


THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD

2.- GREAT WALL

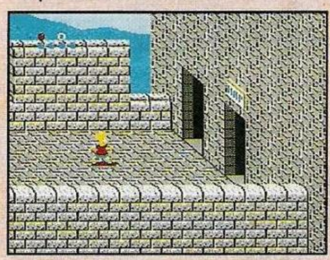
Siempre que pases por la puerta, al salir mueve el control hacia abajo para no tropezar con los turistas que hay en el camino, los cuales te restarán energía.

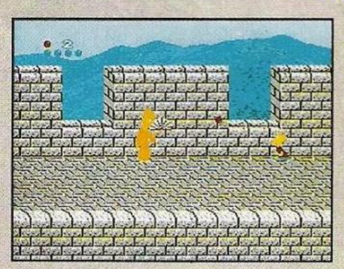




Si se te pasa algo no olvides que puedes regresarte parando primero a Bart y después moviendo el control hacia atrás; esto es muy útil por si tropiezas antes de llegar a una rampa, ya que necesitas llegar a ella con algo de impulso.

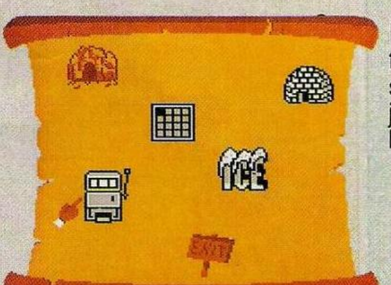
Si llegaste a olvidar algo puedes regresarte toda la escena por la puerta de arriba.





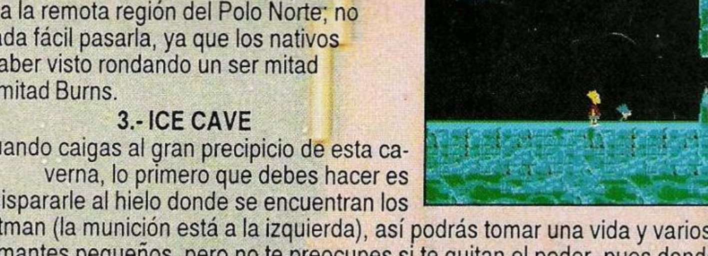
Tesoro Krusty: Great Krusty Stone Statue
En el primer descenso estará Lisa parada en un mirador y debes tocarla (oirás un sonido si lo lograste); entonces, en el segundo descenso después del segundo salto con rampa, aparecerá la estatua de Krusty en otro mirador.
Enemigo Chino: "Fu Manchu Burns".
Trata de pegarle en la cara con tus municiones cuando cierre su abanico. Para evitar ser golpeado por lo que te avienta, muévete de lado a lado y no te preocupes por tus tiros, pues si se acaban caerá otra bolsa.

POLO NORTE



La búsqueda de tesoros lleva a Bart y a su familia a la remota región del Polo Norte; no será nada fácil pasarla, ya que los nativos juran haber visto rondando un ser mitad bestia-mitad Burns.

3.- ICE CAVE

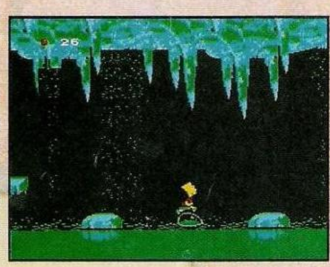


Cuando caigas al gran precipicio de esta caverna, lo primero que debes hacer es dispararle al hielo donde se encuentran los Bartman (la munición está a la izquierda), así podrás tomar una vida y varios diamantes pequeños, pero no te preocupes si te quitan el poder, pues donde tomaste el primero seguirán saliendo.



Cuando llegues a la parte que indica la foto encarérate y choca contra la pared de la izquierda 2 veces, así abrirás un camino para seguir avanzando.

Esta burbuja puede causarte serios problemas; la técnica para usarla de base es dar un salto largo (sólo con A) y hacer el control hacia la derecha, manteniendo esto al momento de caer sobre la burbuja. No olvides que debes saltar sobre ella cuando esté inflada al máximo.







Tesoro Krusty: Krusty The Snow Man

Cuando llegues a la parte en la que se ve a Marge y al muñeco de nieve, no trates de ir por él, regrésale las bolas de nieve que te arroja y cuando caiga ve por él.

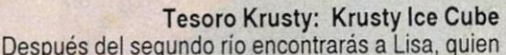


4.- FROZEN RIVER

Poco hay que decir de esta escena que está formada por 4 ríos en los que flotan pequeños hielos(iceberg), sobre los cuales, para imprimirle mayor velocidad, deberás saltar; pero hay que tener cuidado porque después del segundo río hay que cambiar de iceberg. Hazlo antes de que reboten.



Tesoro Krusty: Krusty Ice Cube

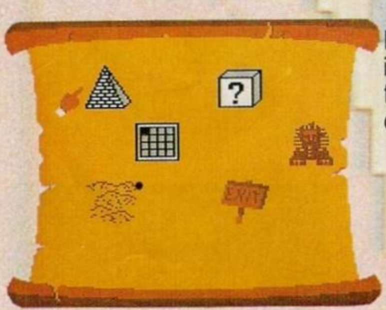


Después del segundo río encontrarás a Lisa, quien te dará una bolsa de municiones; con este implemento tira el iglú que verás 2 pantallas más adelante y ahí estará el tesoro Krusty.



Enemigo Polo Norte: Abominable Snow Burns

Posiciónate entre las 2 primeras aberturas del hielo; si el Snow Burns aparece en la primera o en la segunda abertura, brinca en su cabeza, pero si sale en la tercera vete hacia la orilla izquierda de la pantalla. Repite esto hasta vencerlo.



EGIPTO

La búsqueda continúa ahora en la tierra de las pirámides y bajo el inclemente sol. Ramses Burns está convencido de que en su vida anterior él fue un poderoso y cruel Faraón, así que Bart se debe preparar para una desagradable y muy calurosa sorpresa.

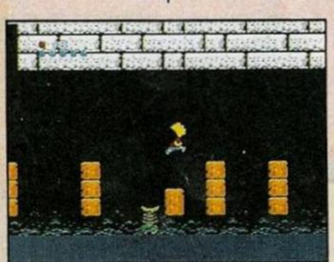




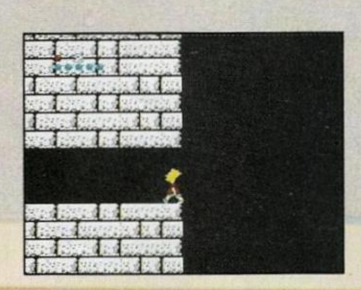
5.- GREAT PYRAMID

La entrada a esta pirámide se encuentra atravezando una pared que está en lo más alto.

Dentro de la pirámide te recomendamos el camino de la derecha; brinca a las otras bases cuando en las que estés parado se muevan hacia abajo. Cuidado con los peces verdes.



Antes de tocar el letrero de "Map" haz el control hacia arriba, así pasarás a un lugar en el que encontrarás(en la parte de arriba a la derecha) un Bartman, varias caras de Krusty y 2 vidas.

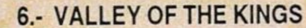


Tesoro Krusty: Krusty Mummy

Cuando llegues a las pequeñas bases, brinca a la pared de la izquierda; un poco más abajo encontrarás una pequeña cueva donde está Lisa con su saxofón, tócala y espera un momento hasta que aparezca la estatua.



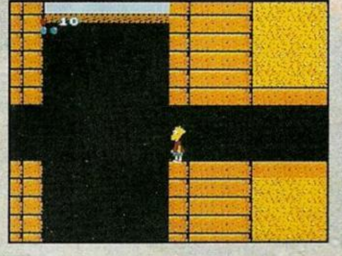
Trata de mantenerte en movimiento al principio para no hundirte en la arena, luego toma la cabeza de Jebediah, que está al principio, para pasar una gran parte sin problemas.

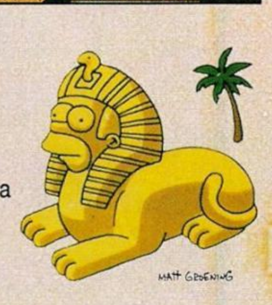


6.- VALLEY OF THE KINGS

Al entrar donde está la Esfinge, dirígete a la izquierda y encontrarás un Bartman; con él trata de subir lo más que puedas para encontrar una vida; cuando se te haya acabado el poder sigue subiendo, ya sea brincando en los ladrillos o escalando; la salida se encuentra en el oído del Faraón.



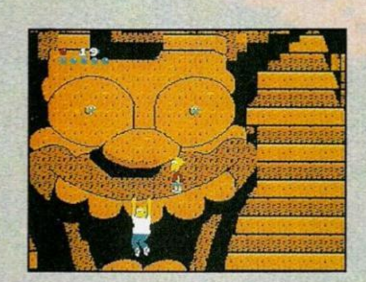




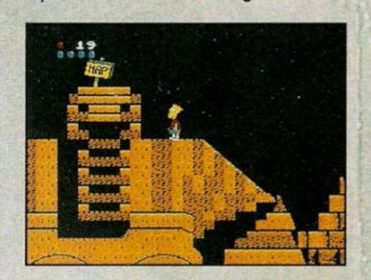
Tesoro Krusty: Sand Sculpture
En el primer cuarto a la derecha (en donde caes) encontrarás a Maggie sobre unos remolinos; cuando la toques aparecerá una estatua de arena de Krusty.

7.- SPHINX

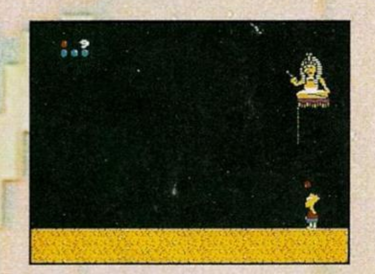
Para subir tienes que hacer lo mismo que con la Esfinge de la escena anterior, pero si vas a la derecha encontrarás un Bartman que te ayudará a subir gran parte sin ningún problema. La salida de esta escena se encuentra en la parte alta de la Esfinge.



Enemigo Egipto: Ramses Burns
Este enemigo parece inalcanzable a primera vista, pero para bajarlo de su alfombra podemos jalar el cordón suelto que tiene en la parte izquierda (la alfombra) hasta que se deshile totalmente.



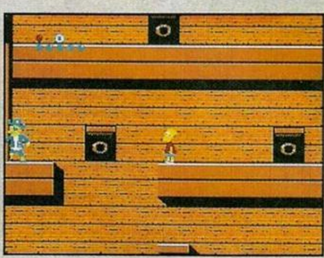
Tesoro Krusty: Krusty Mini Sphinx
De la boca de la Esfinge veremos a Homero colgado; hay que pasar sobre él para que caiga dentro y entonces aparecerá la mini Esfinge.



HOLLYWOOD

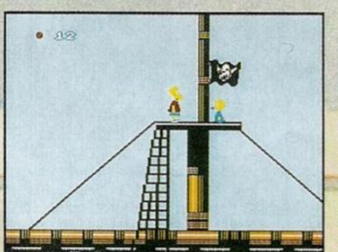
Hollywood es conocida como la meca del cine; pues bien, aquí Bart termina su búsqueda de tesoros, pero esto será si lo permite el renombrado director y el último de la dinastía Burns: Eric Von Burns.





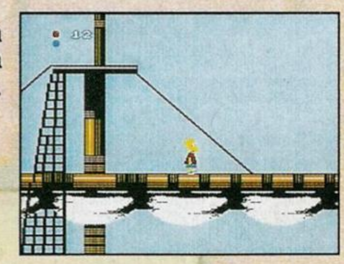
8.-SOUND STAGE 1

Al principio de este nivel debes tener cuidado con los cañones que están arriba de las escaleras, ya que si vas subiendo las balas que disparen caerán sobre ti. Antes de brincar de una base a otra debes ver que no haya piratas para evitar ser golpeado por ellos.



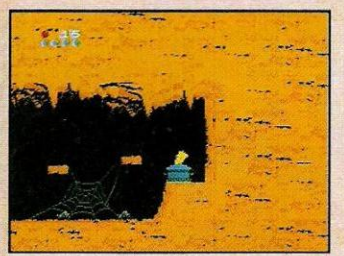
Lo básico para avanzar en esta escena es llegar a la punta del mástil y después avanzar a la derecha; esto lo debemos hacer 3 veces.

Tesoro Krusty: "Jolly Roger Flag"
En la punta del segundo mástil veremos a Maggie, al tocarla debemos esperar aproximadamente 4 segundos y entonces veremos bajar la bandera pirata, que es el tesoro de esta escena.



9.-SOUND STAGE 2

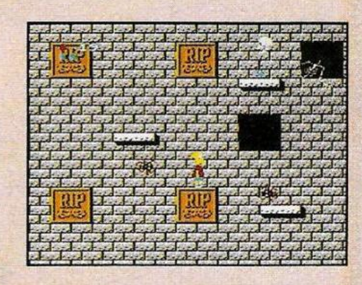
En este foro se graba una película de horror; la parte de las rejas es fácil, pero sabemos que muchos se pueden confundir en el pequeño laberinto de grutas. He aquí una ruta que es corta y no muy difícil: Por la primer tumba déjate caer sin mover el control hasta llegar al fondo, entonces ve a la derecha y métete en el ataúd.





Después avanza a la derecha y encontrarás otro ataúd junto a la raíz de un árbol; entra ahí y saldrás a un lugar en donde te debes dejar caer haciendo el control hacia la derecha. De esta forma entrarás a un pasillo donde al caer (por la derecha) encontrarás la última tumba.

La siguiente parte requiere mucha paciencia, así que debes practicar mucho para saltar de caja en caja hasta llegar arriba. Siempre antes de saltar ve que no haya arañas en la siguiente base, y mucho cuidado con las calaveras.





Tesoro Krusty: "Krustystein Monster"
Cuando veas a Homero asomándose de una tumba, brinca hacia él, entonces se ocultará por unos instantes y después saldrá con una pequeña figura que debes tocar.

¡Hey! Aún hay más. Si tomaste todos los tesoros Krusty, al final verás una escena que no aparecía en el itinerario.





10.-SOUND STAGE 3

¿Una mesa de dibujo? Así es. En la primera parte de esta escena debes avanzar cuidándote de los enanos verdes que correrán detrás de ti para alcanzarte, además de todo tipo de implementos como tinta, compases, etc. Para poder pasar de una mesa a otra da un súper salto haciendo el control hacia la derecha y dejándolo así para rebotar sobre la goma.

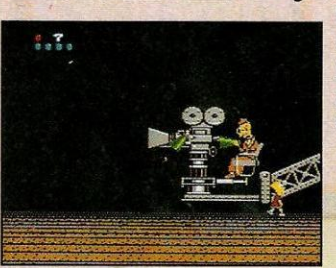


Las escenas que corren como cinta de película no deben ser gran problema para alguien como tú, que ha llegado hasta aquí. Sin embargo, como no siempre escoges la misma escena, es posible que encuentres la salida a la segunda, cuarta o hasta la quinta vez. Aquí te damos un tip de supervivencia para estas escenas: Trata de brincar 3 ó 4 veces sobre las sillas verdes para alcanzar una gran altura; esto es indispensable para tomar premios, vidas y la salida.

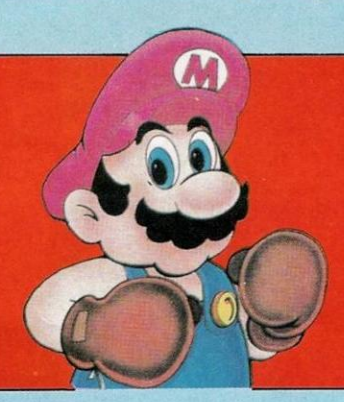


Enemigo Final: Eric Von Burns

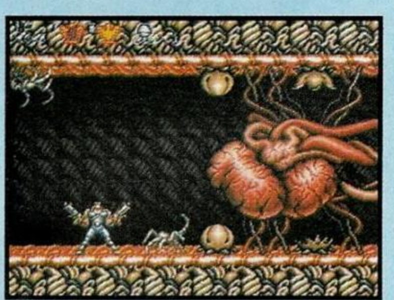
Este director con delirio de grandeza te empezará a atacar arrojándote altavoces; trata de moverte rápidamente de una orilla a otra de la pantalla y, sin dejar de dispararle, trata de golpearlo en la cabeza hasta que lo derrotes. No te preocupes por las municiones, ya que si se te acaban caerá otra bolsa.



¡Al fin! Este viaje lleno de aventuras y peligro ha llegado a su fin, y que mejor premio que darle de pastelazos al culpable de esto y a su mano derecha: Mr. Burns y Smithers.



Los retos de Mario



021 CONTRA III
¿Cómo logro eliminar el capullo de la esquina inferior derecha, sin eliminar los otros?



022 THE LEGEND OF ZELDA
¿Cómo rescatas a Zelda llevando 255 rupias?

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

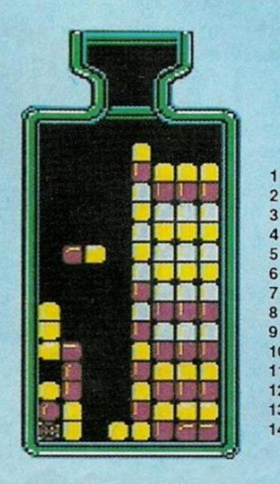




017 FINAL FIGHT
¿Dónde está y cómo llegó ahí el personaje (Cody o Haggar)?

El personaje está arriba de la pantalla; para llegar ahí salta junto a la caja varias veces para que el enemigo te pegue y caigas sobre la caja. Estando en ese lugar puedes saltar y salirte de la pantalla.

Contestó correctamente: DAVID OMAR DOMINGUEZ



018 DR. MARIO
¿Cuál es el mayor número de líneas que puedes desaparecer en una jugada al mismo tiempo?
En esta jugada se desaparecen 17 líneas, 14 de ellas al mismo tiempo.

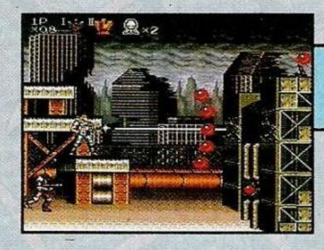
Contestaron este reto:
ALBERTO ZAMORA LOZANO (22 líneas en una jugada)
JAIME A. HERNANDEZ LOZA (10 líneas).

CURSO Nintensivo

Cada vez que te eliminen analiza tu error, para evitar repetirlo en otra ocasiòn.

ARMAS
B Campo de fuerza
C Crush Gun
F Fire Gun
H Hooming Gun
L Laser Gun
S Spread Gun
Bomb Helio bomb

MOVIMIÉNTOS				
	ESCENAS 1,3,4 Y 6			ESCENAS 2 Y 5
	SUELO	PARED	COLGADO	
← →	Se mueve hacia los lados.	Apunta hacia los lados	Se mueve hacia los lados	Se mueve en la dirección de la flecha.
↙ ↘	Se mueve hacia los lados apuntando en diagonal hacia abajo.	Baja y al disparar se para	Se mueve hacia los lados y al disparar se para	
↖ ↗	Se mueve hacia los lados apuntando en diagonal hacia arriba.	Sube y ai disparar se para	Se mueve hacia los lados y al disparar se para	
ABAJO	Se coloca pecho tierra	Baja	Apunta hacia abajo	
ARRIBA	Apunta hacia arriba	Sube	Apunta hacia arriba	
Y	Dispara	Dispara y se para	Dispara y se para	Dispara
A	Bomba	Bomba	Bomba	Bomba
B	Salto	Se suelta del muro	Salto	Se coloca pecho tierra
X	Cambio de arma	Cambio de arma	Cambio de arma	Cambio de arma
L+R	Al disparar lo hará saltando con las dos armas dando un giro.			Al disparar lo hará girando con las dos armas.
ABAJO+B	Para bajar de nivel en las plataformas.		Se baja	
R	Se queda parado para poder disparar hacia cualquier posición.			La pantalla gira de tal manera que tu estás fijo y toda la escena se mueve (cuando juegan dobles en Modo "B" la pantalla es fija y tú eres el que se gira). Sí presionas dos veces seguidas L ó R seguido será más rápido.
L				
SELECT				Para verificar tu posición en el mapa.
START	Pone pausa (mientras esté en pausa puedes hacer cambio de arma).			

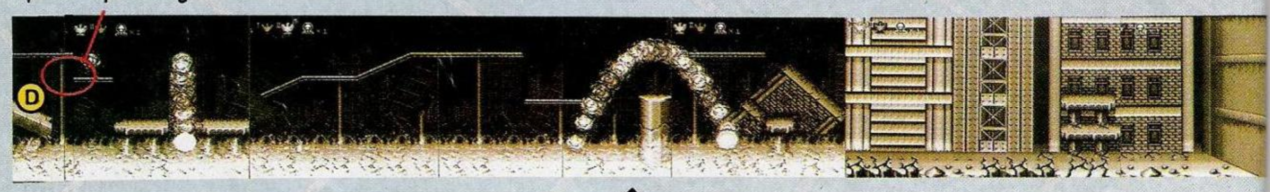


Combina el poder de las dos armas, presionando varias veces X sin dejar de presionar Y, esto es muy efectivo contra los Jefes.



Colócate como indica la foto e inmediatamente que pase el fuego avanza y salta desde la orilla para caer en la columna; luego espera a que pase el fuego, salta y avanza.

Te puedes quedar entre las dos esferas esperando el momento preciso para seguir avanzando.





ESCENA 1

INICIO



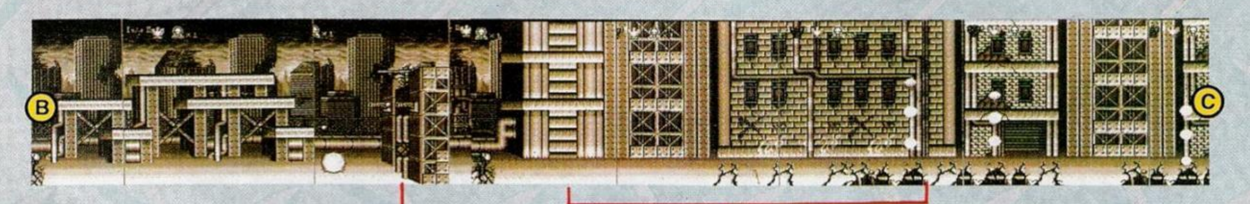
Elimina al enemigo que te dispara para que explote el lugar de donde salen los enemigos.

Después de eliminar a este enemigo, dispárale al de arriba y salta de la base.

Después de pasar a los perros te atacarán; sáltalos o elimínalos.

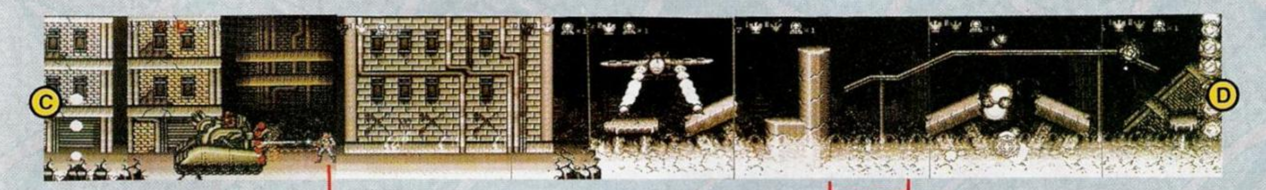


Colócate pecho tierra; después de eliminar al soldado que te dispara colócate en la plataforma de abajo y destruye los cañones. Por último, dispárale a la esfera roja cuidándote de los enemigos que aparecen por atrás.



Súbete al tanque y avanza sin parar hasta llegar al muro y dispárale rápidamente; cuando salgas del tanque elimina al enemigo que está arriba.

Aquí avanza disparando en diagonal hacia arriba para obtener bombas y campo de fuerza, asì llegarás al subjefe fácilmente.



Colócate pegado a la orilla derecha y ahí estarás seguro mientras le disparas al SUBJEFE.

En cuanto empiece a temblar la pantalla dispara al frente y cuando deje de temblar avanza.

JEFE.-Colócate como indica la foto y ahí estarás seguro, pero cuando la tortuga se pegue al piso súbete a la plataforma de arriba para esquivar sus disparos más fácilmente. Después cada que puedas, dispárale rápidamente a la esfera roja y esquiva sus disparos; cuando brille la boca de la tortuga colócate en la plataforma más alta porque lanzará un rayo al frente. Trata de estar pegado a la izquierda porque de repente el jefe estira la cabeza.





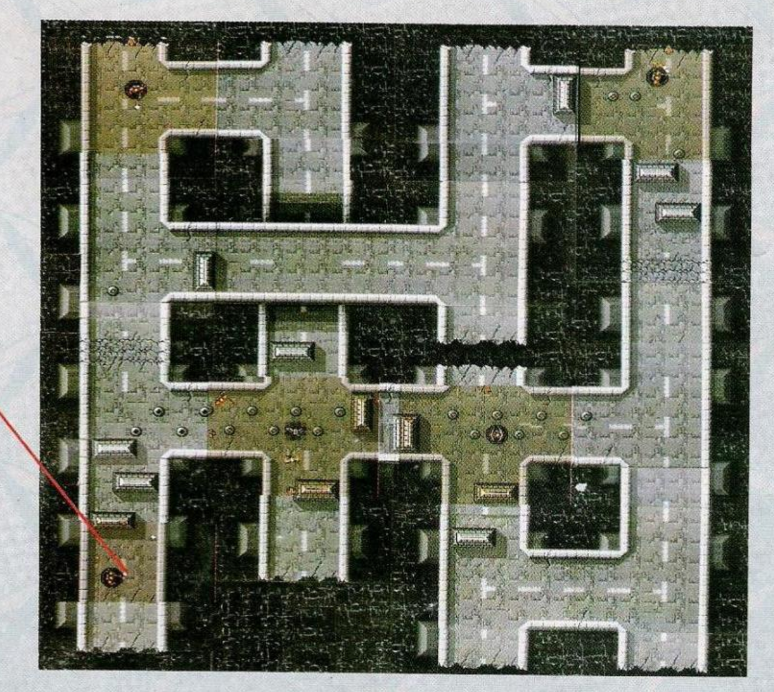
ESCENA 2

Aquí tienes que eliminar a todos los enemigos que se protegen en los domos.



Pasa con cuidado y rápido por el pasillo.

De preferencia comienza aquí.





De preferencia elimina este enemigo hasta el último, porque muy probablemente te dé un campo de fuerza y así aprovechas esos segundos para causarle más daño al Jefe o hasta eliminarlo si llegas con Laser Gun.



Hay un enemigo que no te dispara si no le das la espalda; para eliminarlo fácilmente dispárale de frente y muévete como indica la foto para que te dispare después. Ahora regresa, colócate pecho tierra y repite la jugada.

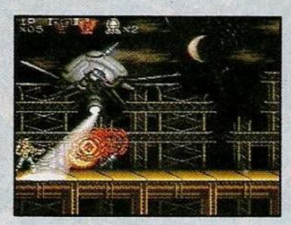


Al pasar sobre las minas se activan y poco después explotan.



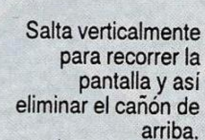


JEFE.-Mantente alejado de él y rodéalo para eliminarle las seis esferas que tiene, sin destruir el cañón. Después dispárale al punto rojo hasta eliminarlo; en caso de que le destruyas el cañón empezará a girar, quítate de su camino y cuando se eleve muévete para que no te aplaste.





SUBJEFE.-En cuanto salga pégate a la orilla izquierda hasta que deje de lanzar granadas, después dispárale en diagonal hacia arriba sobre el punto rojo, pero no olvides eliminar a los enemigos que se te acerquen.





Salta verticalmente para recorrer la pantalla y así eliminar el cañón de arriba.



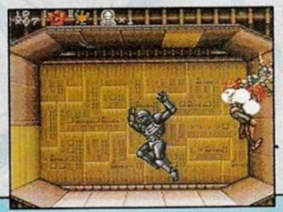
INICIO

ESCENA 3



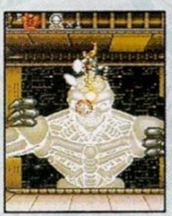
Colócate como indica la foto y elimina rápidamente a los enemigos cuando se paren.

Recuerda que puedes disparar sin moverte, así es más fácil eliminar a los enemigos.





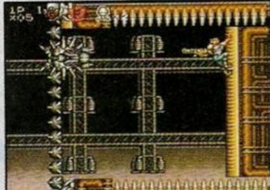
JEFE.-*Al entrar al cuarto sube inmediatamente por la pared izquierda y avanza por el techo; colócate como indica la foto 1 y dispárales a los robots, ahí no te tocarán. Cuando el robot café se cuelgue y te dispare, colócate como indica la foto 2 y cuando pase el disparo te colocas nuevamente como en la foto 1.* AXY







Cuando hayas destruído los pies del robot café, colócate al centro del techo y termina de destruirlos. Luego dispara hacia abajo cuando salga la cabeza. Poco después que lance 2 rayos te dejas caer e inmediatamente subes por la pared de la izquierda para llegar al centro del techo. Ahora déjate caer, sube al centro del techo y déjate caer otra vez para evitar que te toque el fuego; dispárale y espera a que te lance bombas para que rápidamente te subas a repetir la jugada.

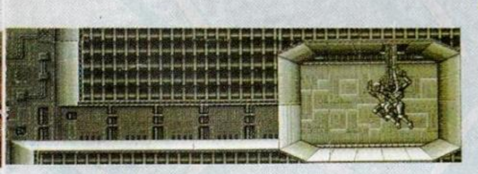




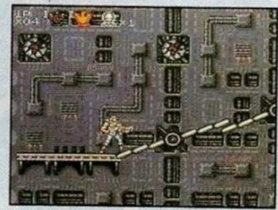
SUBJEFE.-Colócate lo más arriba que puedas sin tocar los picos, inmediatamente que se acerque el Subjefe te bajas y le disparas en diagonal al punto rojo y repites la jugada. Si estás jugando en "Mode Hard" tienes que bajarte más porque el Subjefe golpea dos veces la pared.

B

Sin arriesgarte demasiado trata de eliminar a estos enemigos.



Quédate alineado con el Subjefe y elimina los misiles; la mejor arma para protegerte es Fire Gun.



Colócate en la orilla de la plataforma para que te cuelgues automáticamente de la barra y sin moverte espera el momento exacto para avanzar.

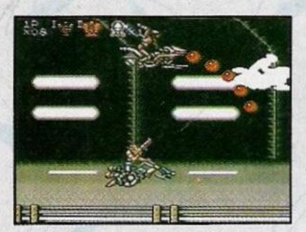
Aquí dispara en diagonal hacia arriba y cuando haya pocos enemigos en pantalla avanza saltando.





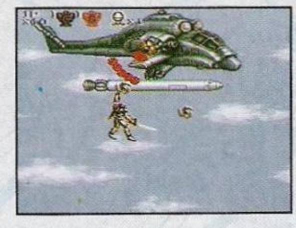


SUBJEFE.-Si llegas con Fire Gun dispárale en diagonal sin pegártele mucho; si llegas con otra arma tienes que colgarte en una orilla de la barra que gira y cada vez que pases por abajo dispárale a l punto rojo. Cuando la barra se pare y tú quedes sobre el Subjefe, salta sobre la barra fija para que no te elimine el pico que sale.



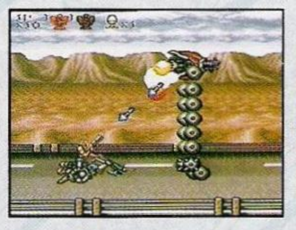
ESCENA 4

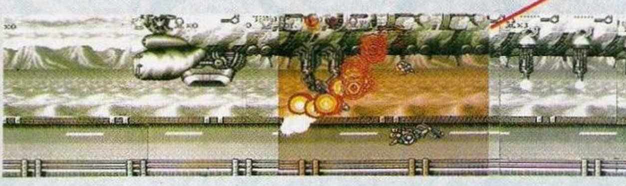
Dispara en diagonal y salta cuando te lancen granadas.



Al subirte al misil colócate en la orilla izquierda y dispara hacia abajo, así dañarás al enemigo desde que aparece. Si el enemigo se alinea contigo salta sin moverte para esquivar su ataque. Si el enemigo cambia de lugar, tú salta hacia donde estaba.







Colócate como en la foto y mantente fijo; dispara al frente y en diagonal alternando.

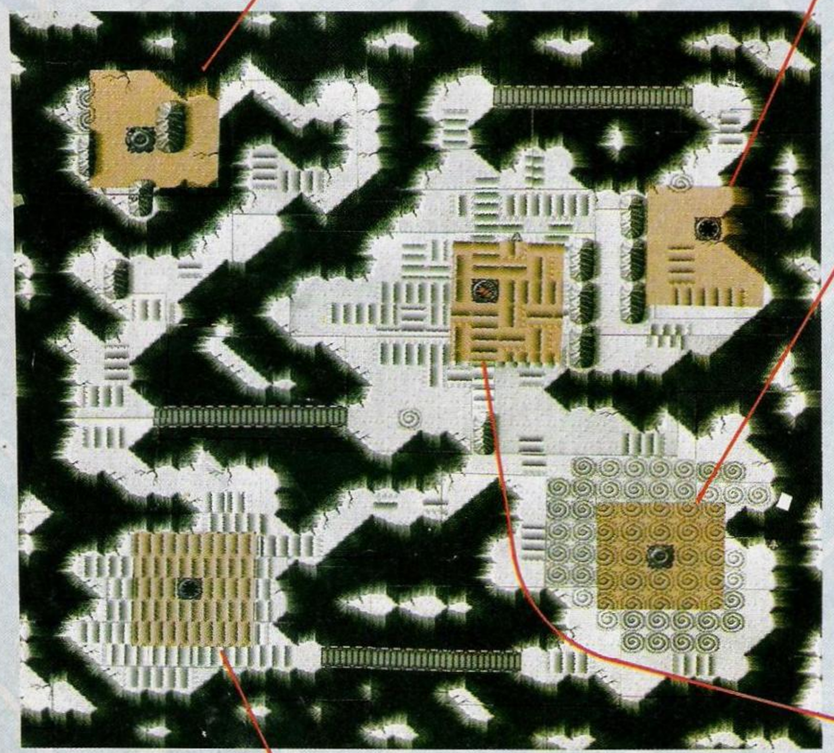
SUBJEFE.-Dispárale en diagonal; utiliza R para fijar tu posición. Si se acerca mucho pásate por debajo de él cuando salte y dispárale por atrás.

ESCENA 5

Es muy similar a la Escena 2, pero aquí el terreno es un adversario más.

Empieza aquí, es la primera entrada que tienes que eliminar.

Cuarta entrada.



En la quinta entrada tienes que meterte a esta zona de remolinos, donde tienes que utilizar L para contrarestar el giro del remolino. (Si estás jugando en "Mode Hard" presiona L dos veces seguidas para contrarestar el giro).

JEFE.-Al entrar a la escena del jefe retrocede hasta donde puedas, colócate pecho tierra, dispara para eliminar a los enemigos y obtener varias armas y bombas.
Después de obtener Laser Gun colócate y dispara como indica la foto.

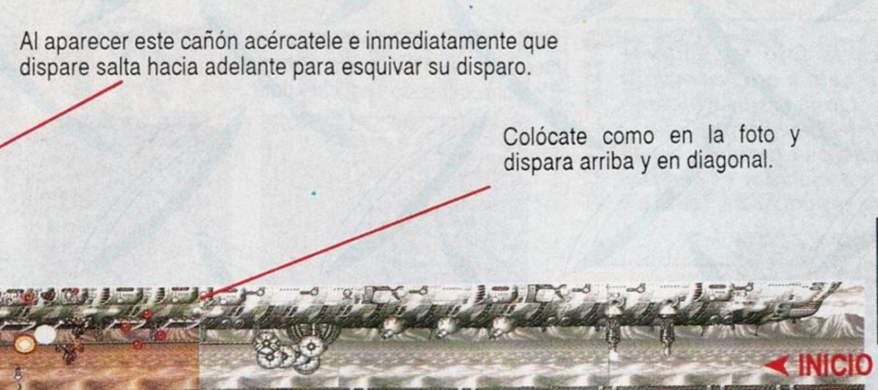


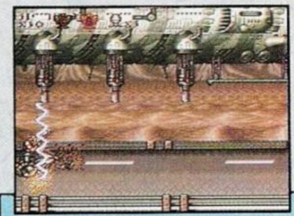
La segunda entrada es más fácil destruirla si vas rodeándola.

Es posible que mientras no destruyas a los enemigos que salen, no puedas eliminar la tercera entrada.

Al aparecer este cañón acércatele e inmediatamente que dispare salta hacia adelante para esquivar su disparo.

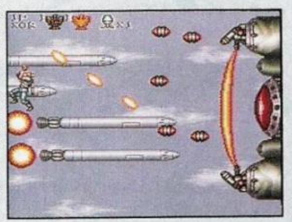
Colócate como en la foto y dispara arriba y en diagonal.

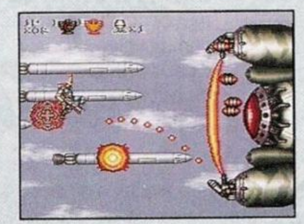




Pégate a la orilla izquierda para que los rayos no te dañen. AXY

JEFE.-Saltando de misil en misil tienes que mantenerte pegado a la orilla izquierda, colgado lo más alto posible para que no te toquen, y cada vez que puedas salta y dispara en diagonal hacia el cañón de abajo. Después de destruirlo salta y dispara al cañón de arriba y el campo de fuerza de la nave desaparecerá para que tú puedas causarle daño con tus disparos. (No te presiones, los misiles lo eliminan sin necesidad de que tu dispares).





ESCENA FINAL



Colócate como en la foto y dispara al frente con Spread Gun.

Súbete a la plataforma y desde ahí elimina los enemigos que están fijos.

Cuando el piso empiece a moverse deja presionado L (ó 2 veces L) para contrarestar el giro. Para disparar hacia el ojo del jefe suelta por un instante L; cuando calcules que el fuego te va a tocar colócate pecho tierra para esquivarlo y ajusta tu posición otra vez.





Colócate como indica la foto y dispara al frente para eliminar a todos los enemigos que salgan, así acumularás puntos para obtener vidas extras.



SUBJEFE 1.-Al llegar con él lanza una bomba, colócate al centro y disparale al primer capullo de abajo; después de eliminarlo sigue con el segundo capullo de abajo (Salta los alacranes que bajan) y dispara en diagonal hacia el primer capullo de arriba sin moverte; ya que lo eliminaste avanza un poco y haz lo mismo con el corazón.

Colócate como indica la foto y mantente disparando al frente; espera a que las esferas giren lentamente, selecciona la que quieras y cuando pase por abajo del cerebro presiona el control en diagonal hacia el cerebro, así tú decides qué ataque va a ejecutar el cerebro (no es fácil, se necesita practicarlo). AXY

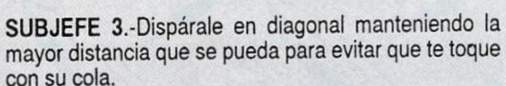


Ahora dispárale a la cabeza del centro y esquiva a la cabeza derecha, saltando y agachándote.



Elimina la cabeza izquierda (si las dos cabezas te atacan al mismo tiempo, agáchate en el centro para que no te dañen).

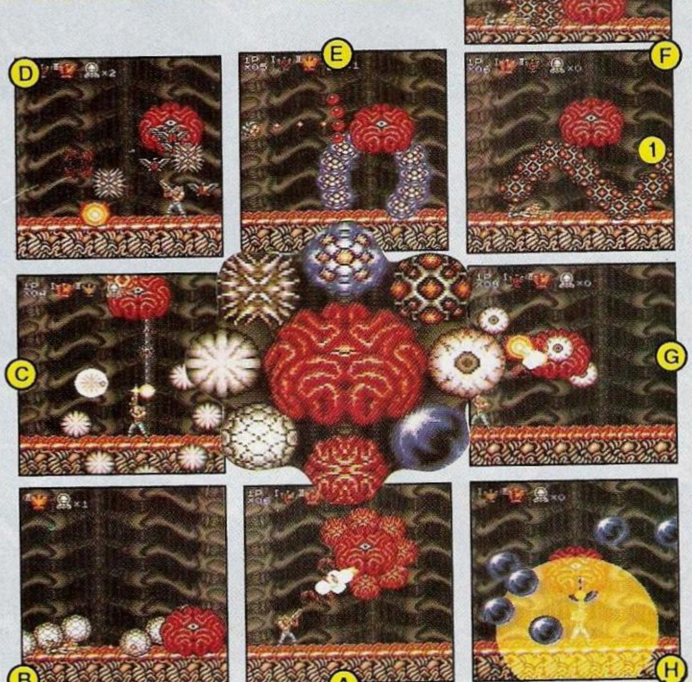
SUBJEFE 3.-Dispárale en diagonal manteniendo la mayor distancia que se pueda para evitar que te toque con su cola.
Cuando empieza a desaparecer y aparecer, la técnica es quedarse quieto inmediatamente que aparezca le disparas en diagonal a la cabeza.

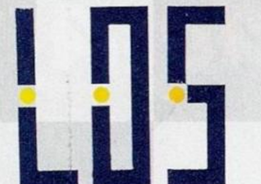


SUBJEFE 2.-En cuanto empiece a salir colócate en la orilla izquierda y cuando se lance contra ti, salta sin moverte al retroceder el Subjefe te le pegas, lánzale una bomba y dispárale con Laser Gun. Después esquiva los disparos que caen y salta para evadir un rayo que sale del Jefe. Colócate en la orilla izquierda y repite la jugada.



A.- Este ataque es muy fácil, sólo mantente fijo disparando en diagonal hacia él.
B.- Si no titubeas será fácil, sólo dispara pecho tierra exactamente en el lugar que indica la foto y no te tocarán.
C.- Para este ataque quédate fijo y dispara a tu alrededor con tu arma más potente; si no puedes eliminar todas las esferas utiliza bomba.
D.- Si no necesitas armas, sólo pégate a la izquierda y dispara en diagonal hacia el cerebro, pero si necesitas armas tienes que pasar entre los picos para obtener algo.
E.- Este ataque es fácil; pégate a la izquierda y salta disparando sin avanzar.
F.- Para esquivar este ataque tienes que dispararle pecho tierra al cerebro en los lugares que te indicamos; sólo en esos lugares estarás a salvo.
G.- Para defenderte de este ataque. Pégate a la orilla izquierda y dispara fijo en diagonal y si es necesario, arriba y al frente.
H.- Este ataque es difícil de contrarestar. Para empezar, colócate exactamente al centro y dispara hacia arriba. También utiliza bomba.







Seguimos publicando "EL SALON DE LA FAMA", con todos los Súper-Récords.
Envía tus récords acompañados de una fotografía lo más clara posible a la sección RECORDS, revista CLUB NINTENDO: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P.03100 México D.F.

ADVENTURES IN MAGIC KINGDOM
Javier Lezama

BIONIC COMMANDO
Ricardo Reséndiz D.

CASTLEVANIA III
Javier Robles R.

DRAGON WARRIOR
Daniel Glez. de Alba

FINAL FIGHT
Carlos, Hugo y Jorge Rosas

JOE & MAC
Guillermo Barba Mtz.
Erick Vinicio

MEGA MAN 3
Javier Lezama
Andrés Juárez B.
Rodrigo de la Sota B.
C. Fausto Días G.
Manuel Arjona Cabrera

NINJA GAIDEN II
Javier Robles R.

NINJA GAIDEN III
Miguel Angel Arana B.

ROBIN HOOD
Ricardo Reséndiz D.

RESCUE RANGER
Fco. Javier Robles
Carlos y Gabriel Gómez

SIMPSONS II
Carlos R. Puebla P.

SUPER CASTLEVANIA IV
Carlos, Hugo y Jorge Rosas L.

SUPER MARIO BROS:
Javier Robles R.
Carlos y Gabriel Gómez

SUPER MARIO BROS. III
Javier Robles R.
Rodrigo de la Sota B.
Carlos F. Díaz García
Gustavo E. Rodríguez R.
Carlos y Gabriel Gómez

SUPER MARIO WORLD
Sergio I. Loya Tervel
Javier Lezama
Erik Vicino P.
Carlos, Hugo y Jorge Rosas
Guillermo Barba Mtz.
Gustavo E. Rodríguez R.

T.M.N.T. II
Salvador Magdaleno A.
Manuel Arjona C.

T.M.N.T..III
Andrés Juárez Barrón

THE LITTLE MERMAID
Javier Lezama

ROCKETEER
Guillermo Barba Mtz.

SNOW BROS.
Víctor M. Núñez G.

WOLVERINE
Ricardo Reséndiz D.

NINTENDO WORLD CUP
Andrés Juárez Barrón

ZELDA
Luis Miguel Rincón B.
Pedro, Gaby y Eduardo Pacheco

ZELDA II
Víctor Manuel Núñez Guzmán
Joel Talavera C.

STREET FIGHTER II (8 FINALES)
Iván C. Granados L.
Marco A. Vargas Cureño

SALON DE LA FAMA

* SUPER MARIO BROS............9'999,800
ANGEL ANTONIO VERDUZCO J.

* TIGER-HELY.............................261,800
MANUEL FERNANDO GUZMAN

* CONTRA.................................5'571,800
VICTOR ROSALES

*DR. MARIO....................(24-MED, 22-HI)
JOSE LUIS BENITEZ

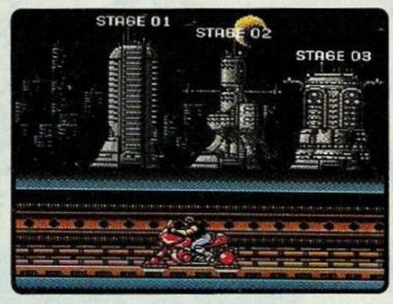
*ICE CLIMBER..........................(871,670)
GANDHI BAZAN ESTRADA



analizando a:

POWER BLADE 2

En el año 2200 la ciudad se encontraba en vísperas de Navidad; el recuerdo de aquel caos causado por la computadora fuera de control había desaparecido de la mente de todos... bueno, casi de todos.
De repente la llamada del líder de un grupo llamado Delta interrumpe las celebraciones en la presidencia. "Feliz Navidad, señor presidente. Nosotros en la Fundación Delta hemos terminado de construir un robot de la nueva generación de máquinas de combate y deseamos venderlo a nuestro gobierno, porque usted sabe que si llega a caer en manos enemigas...



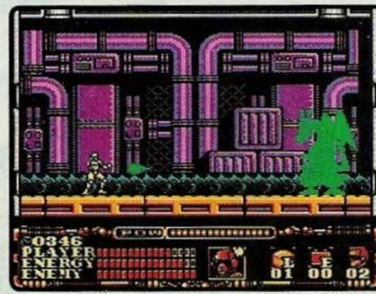
No importa el orden, lo importante es acabar con Delta ¡pero ya!

El gobierno considera que este es un asunto muy delicado, así que le encomienda el caso a la policía secreta, quien manda a uno de sus agentes a destruir esta amenaza.
Cada que sale una secuela de algún juego surgen preguntas como: ¿será lo mismo? ¿estará mejor o habrá empeorado? Pues bien, Taito se preocupó por no deshacer la reputación del anterior y el resultado es un juego con excelentes gráficos y sonido.



Cada traje tiene diferentes características, es importante conocerlos.

Si tú jugaste la primera parte verás que absolutamente todos los gráficos fueron rediseñados y mejorados, y que inclusive a muchos les pueden ser parecidos a los juegos que programa Natsume (Shadow of the Ninja, Shaterhand), pero este es un juego 100% Taito.



Los dragones a mitad de escena, son los que tienen los trajes.

Los movimientos son básicamente los mismos que los demás juegos con este tipo de acción ("de lado") y que tantos fanáticos tienen aquí en México, así que no será nada difícil acostumbrarte a él, además de que el personaje tiene una respuesta al control muy buena.
La acción se desarrolla a lo largo de 5 escenas (divididas entre 7 u 8 secciones), a través de las cuales deberás derrotar todo tipo de robots que se pongan en tu camino, que ha creado la Fundación Delta, y que se encuentran al final de cada escena.



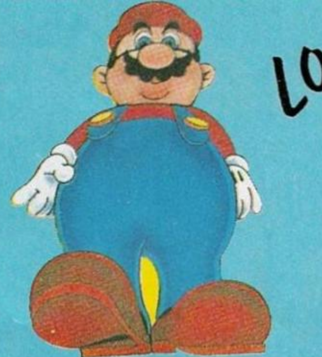
Derrotando a ciertos enemigos obtienes diferentes poderes.

El arma principal del héroe son Boomerangs que van aumentando el nivel de poder según vayamos encontrando símbolos, pero también cuenta con armaduras de poder que le dan ciertas habilidades y las cuales vas obteniendo por escena. Aunque la dificultad de este juego no es tan fácil, ten por seguro que con este juego te divertirás por horas. No te lo pierdas.

Con este password podrás llegar a la cuarta escena con 4 trajes especiales. *SPOT.*



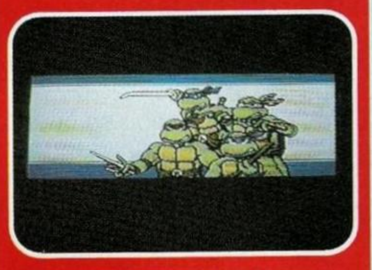
¿Qué creían? ¿que les iba a dar el password de la última escena?
Le quitaría sabor al juego. ¡Tú puedes terminarlo!



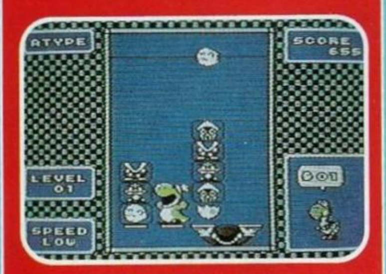
LOS GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

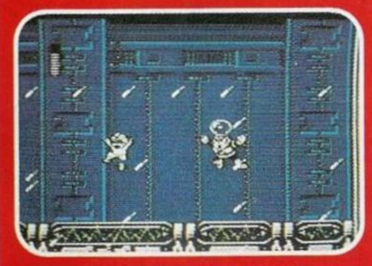
FAVORITOS



1.-T.M.N.T. III



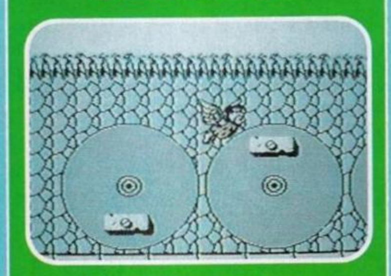
2.- YOSHI



3.- MEGA MAN 4

4.-TINY TOON
5.-SUPER MARIO BROS. 3
6.-KRUSTY´S FUN HOUSE
7.-BART VS. THE WORLD
8.-NINJA GAIDEN III
9.-DARKWING DUCK
10.-GOLD MEDAL CHALLENGE

CLASICOS



1.- FLINTSTONES



2.- BATTLETOADS



3.- RESCUE RANGERS

4.-SUPER MARIO BROS. 2
5.-BUGS BUNNY BIRTHDAY B.
6.-PUNCH OUT
7.-GOAL!
8.-BATMAN
9.-LITTLE NEMO
10.-CASTLEVANIA III

SUPER NES



1.- STREET FIGHTER II



2.-T.M.N.T. IV



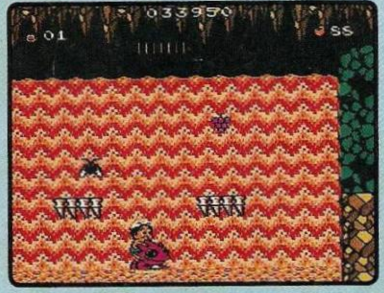
3.- ZELDA A LINK TO THE PAST

4.-SUPER MARIO KART
5.-CONTRA III
6.-KRUSTY´S FUN HOUSE
7.-SUPER ADVENTURE ISLAND
8.-SUPER CASTLEVANIA IV
9.-SUPER SOCCER
10.-ROBOCOP 3

analizando a:

ADVENTURE ISLAND 3

Un dia Master Higgins y su novia Tina se encontraban en la playa, disfrutando de un día soleado, cuando de repente un OVNI apareció y sin previo aviso secuestró a Tina y voló sin rumbo conocido; para fortuna de muchos esto suena como que Master Higgins vuelve a la acción.
Sí, una vez más Master Higgins, con gorra y todo, vuelve a la acción para tratar de liberar a su linda (y muchas veces secuestrada) novia Tina.



Cada Dino tiene su característica, por ejemplo: este amigo camina por la lava.

Sabemos por muchas de las cartas que recibimos, que la serie de los Adventure Island tiene muchos fans.
Para enfrentarse a tan grave problema, Master Higgins no está solo, ya que cuenta con la ayuda de 5 diferentes amigos dinosaurios, cada uno con características diferentes que le ayudarán dependiendo del tipo de obstáculos que haya en cada escena (podrás nadar más rápido y hasta volar para evitar problemas) Además, por primera vez se puede agachar, y en realidad eso es algo que ayuda muuuucho.



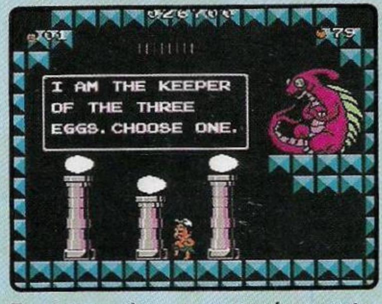
Al finalizar una escena, podrás acumular los poderes que hayas encontrado.

Algunos gráficos son parecidos a los de Adventure Island II, pero también hay muchos gráficos nuevos y muy padres (¡Claro!, así debe ser) además de que todos los "dibujos" de los enemigos fueron re-elaborados para verse más chistosos.

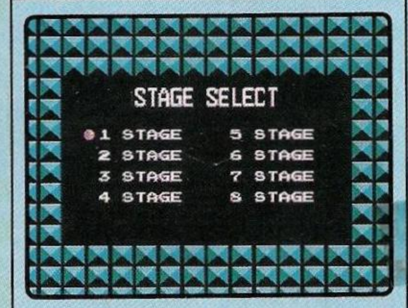


Para descubrir los huevos secretos debes brincar en ciertos lugares; aquí unos cochinitos de playa tratarán de impedírtelo.

Otra cosa en la que notamos cambio fue en la dificultad, ya que es menor (no mucho) a lo que son la primera y la segunda parte, pero eso servirá para que muchos de nuestros amigos acaben este juego, aunque claro, también les va a costar su buen trabajo.
El factor de diversión es bueno, así que pasarás un rato muy divertido con este juego (aunque a algunos les parezca repetitivo), en fin, un muy buen juego de Hudson que muchos esperaban.



En tu camino encontrarás cuartos secretos donde obtendrás premios o poderes.



En la presentación, espera a que la música comience y entonces realiza la siguiente secuencia para encontrar la pantalla de "Level Select": ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, B,A,B,A,

Michael Perry




Así es
la gente
Panam
traviesa.
Por eso usa tenis Panam.
Y además porque son
cómodos, de moda y más durables;
por su calidad, su precio...¡ah! y por
ser Panam, los tenis con mayor
variedad de diseños y colores.
¡Para usar siempre
y en todas partes!
tenis
PANAM MR
AÑOS DE 30 CALIDAD


ADVENTURE ISLAND 3
CLUB
Nintendo®
HUDSON


ADVENTURE ISLAND 3™ ES UNA MARCA REGISTRADA DE HUDSON SOFT USA, INC. ©1992 HUDSON SOFT USA, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

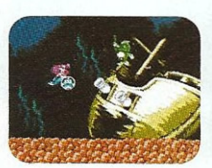
CAPCOM® USA

Disney's THE LITTLE MERMAID

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.


Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.


Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.

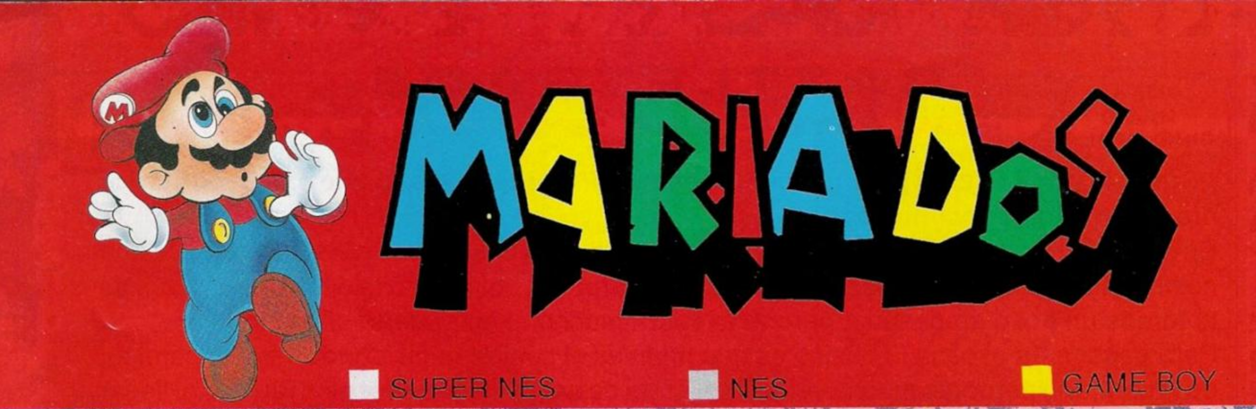

Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM® USA

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en





ZELDA
A LINK TO THE PAST

¿Cómo obtengo el libro que está en la parte alta de los libreros?, ya que sin ese libro no puedo entrar al castillo del desierto.
Para obtenerlo primero debes hablar con Sahasrahla y después de terminar el primer castillo (foto 1) él te dará las botas de Pegaso, con las cuales podrás correr si mantienes presionado el botón A; luego entra a la biblioteca, corre y choca contra el librero para provocar que caiga el libro.





Me han dicho que alguien llamado Zora me vende unos flippers ¿dónde puedo encontrarlo?
Encontrar a Zora no es difícil, sólo tienes que llegar a la parte que indica el mapa, camina por la parte azul del agua de los ríos y en la esquina superior derecha lo encontrarás (NOTA: lleva 500 rupias para pagarle, pues no te los regalará).

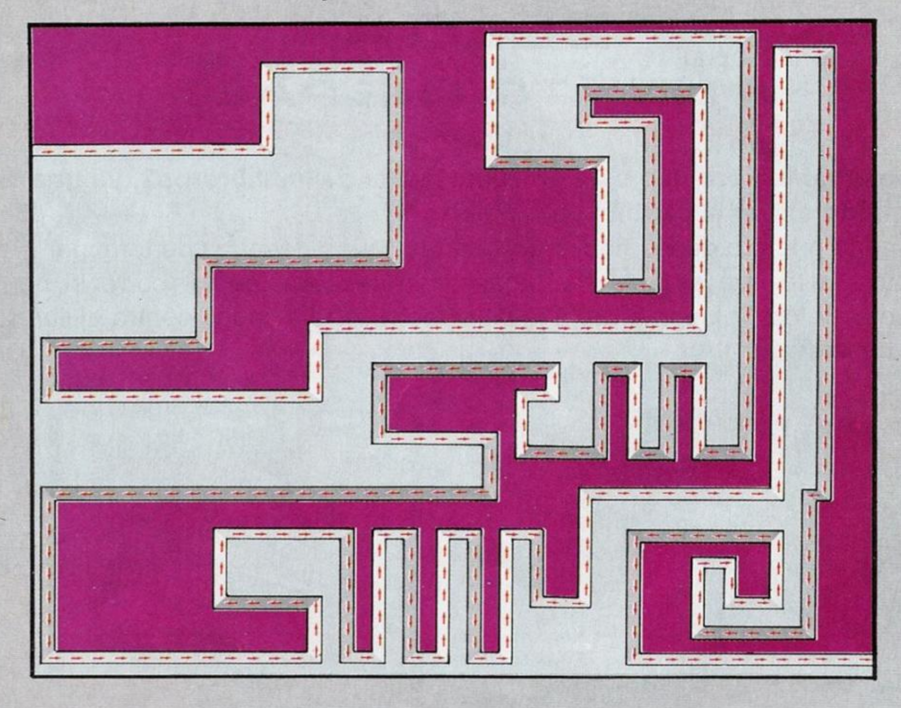




¿Cómo le puedo hacer para pasar la escena 11? ya que el disco que cambia de color me alcanza muy fácilmente.

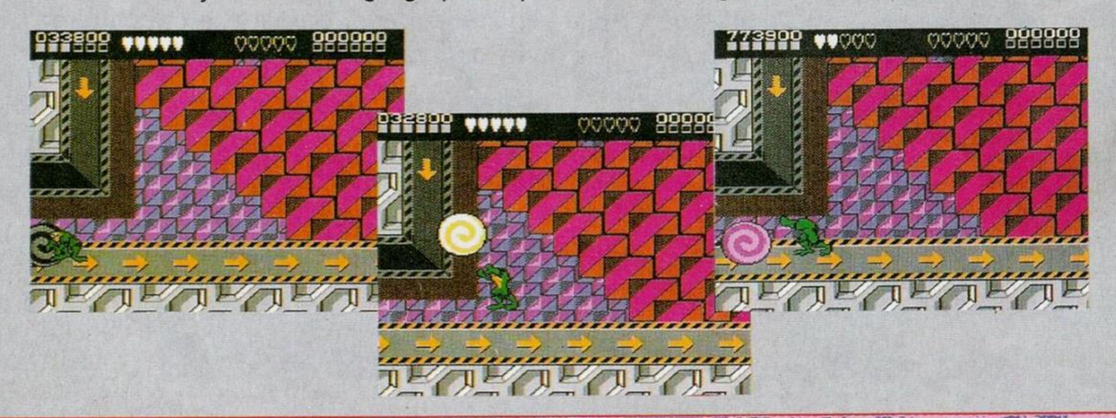
En las 3 últimas escenas (10,11, y 12) tu habilidad es la única arma para pasarlas, ya que no hay trucos para trabar los enemigos o algo parecido, así que no te desesperes. Quizás te tardes un poco en pasarla, pero te ayudará mucho el aprenderte el camino.

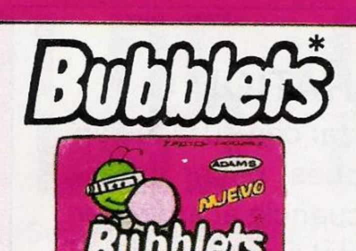
Para pasar esta escena lo básico es que muevas el control hacia donde vaya el camino, de lo contrario perderás mucha velocidad. Trata de hacer tus movimientos rápidos al llegar a la curva, ya que es donde puedes tomar ventaja. Aquí está el mapa de la escena para que veas dónde están las curvas y tratar de anticipar tus movimientos.



Enemigo: ROTODISC

Cuando empiece a dar vueltas, golpéalo y trata de agarrarlo; si lo lograste, arrójalo a una orilla y repite la jugada. Después, cuando empiece a brincar de un lado a otro, mantente en movimiento y cuando caiga golpéalo para tratar de agarrarlo.





Las brigadas rosas






















*

* INVENTA TU PROPIO FINAL

Tu también puedes atrapar a Super Mario Bros MR, búscalo dentro de tus Bubblets.*

S·O·S

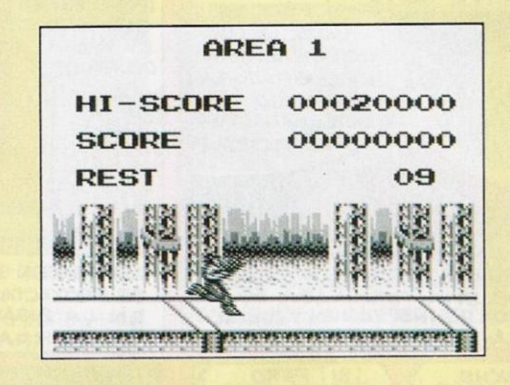
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

SUPER NES NES GAME BOY

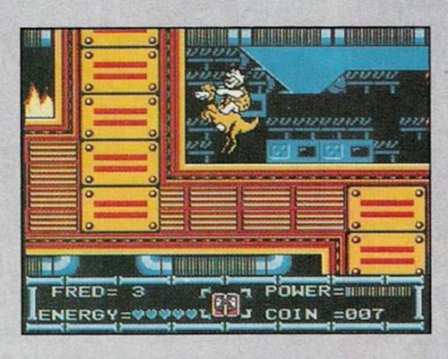
OPERATION C

Para empezar con 10 vidas en reserva debes hacer la siguiente secuencia al aparecer el nombre del juego:
presiona 4 veces arriba, 4 veces abajo, 4 izquierda, 4 derecha, A, B, y Start.



THE FLINTSTONES

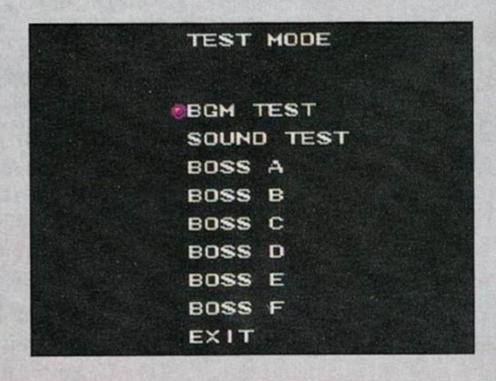
Por este atajo podrás llegar con el último enemigo sin necesidad de pasar la parte de los robots voladores. Para encontrarlo debes usar la magia de Jump en el lugar que indica la foto (5° Piso) y moverte a la izquierda; al llegar a la parte de arriba vuela a la izquierda y encontrarás un elevador que te llevará directamente al jefe.





SHATTERHAND

Con la siguiente secuencia podrás entrar a un menú para escoger diferentes jefes y pelear contra ellos, o el Sound Test. Aprieta los botones en el siguiente orden cuando aparezca el nombre del juego:
A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B,A,B,



SUPER SMASH T.V.

Si tú quieres saber quiénes son los programadores de este estupendo juego, sólo haz lo siguiente: al prenderlo presiona y mantén los botones L y R; entonces, cuando aparezca la pantalla en la que dice "Beam Software", presiona el botón B.





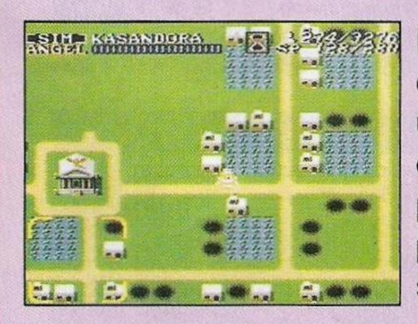
Para entrar a la opción de "Circuit Warp" primero ve a la pantalla de selección de jugadores y ahí realiza la siguiente secuencia:
Derecha, derecha, arriba, abajo, R y L
Entonces selecciona tu número de jugadores y presiona Start.

ACT RAISER

En modo de simulación tú puedes encontrar vidas que te ayudarán a vencer a los monstruos cuando entres en acción:



La primera se encuentra en Blood Pool; una vez que hayas cambiado a azul el color del lago, haz que llueva sobre él y obtendrás así una vida.



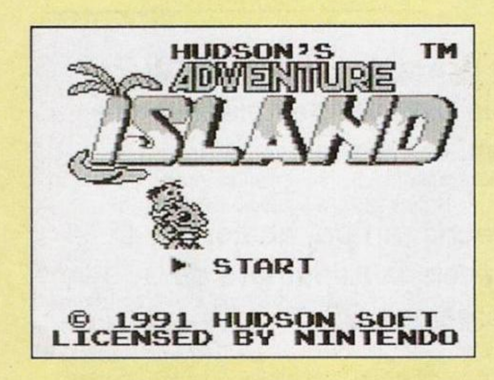
La segunda se encuentra en Kasandora; una vez que hayas descubierto la pirámide provoca un terremoto para obtener la segunda vida.



En Nortwall usa el milagro del trueno en la iglesia, así obtendrás una vida más.

ADVENTURE ISLAND

Para poder seleccionar nivel en este juego, realiza la siguiente secuencia cuando esté la pantalla que señala la primera foto.
Arriba, abajo, arriba, abajo, derecha, izquierda, derecha, izquierda, A,B, A y B.





TECMO SUPER BOWL

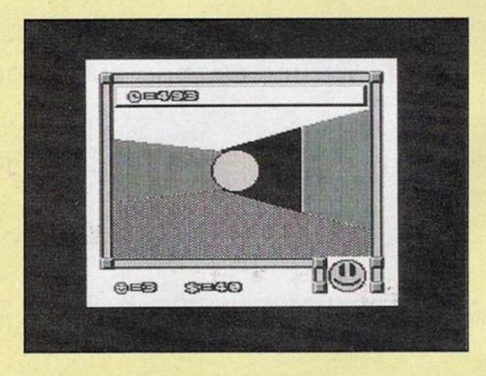
Para obtener el Sound Test de este juego sólo tienes que seguir esta sencilla secuencia: al aparecer el título del juego presiona y mantén izquierda y B en tu Control Pad y la pantalla de "Sound Mode" aparecerá.

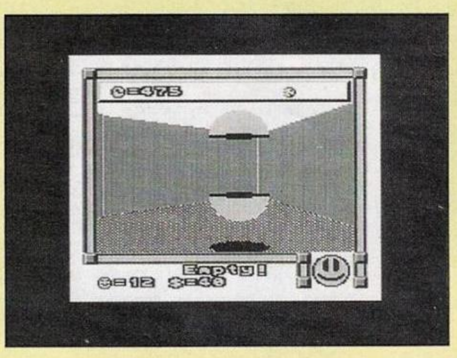
METAL STORM

Para comenzar con 30 vidas entra a la pantalla de password e introduce la siguiente clave:
MET-AL5T-ORM

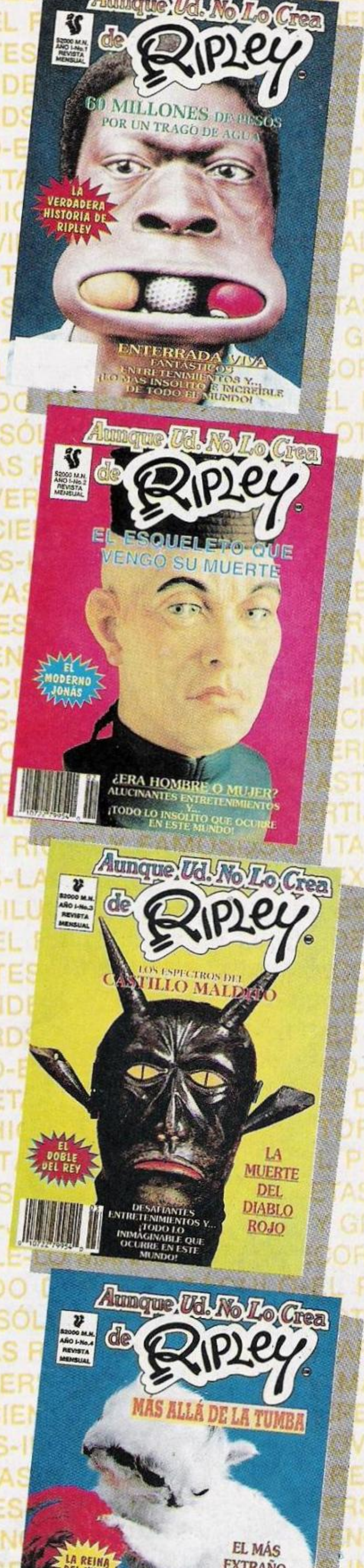
FACEBALL 2000

Para aumentar 9 vidas a tu reserva, entra a la primera escena de Cyberescape y cuando llegues a la puerta de salida, dispárale 5 veces y te mandará a una escena secreta donde hay muchas salidas; luego busca minuciosamente y encontrarás 2 pequeñas bolas: una te dará velocidad y la otra las vidas (para tomarlas choca contra las bolas y después presiona B).







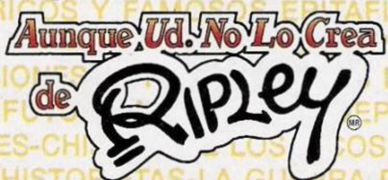


LA REVISTA CON TODO LO INCREIBLE QUE SUCEDE EN EL MUNDO

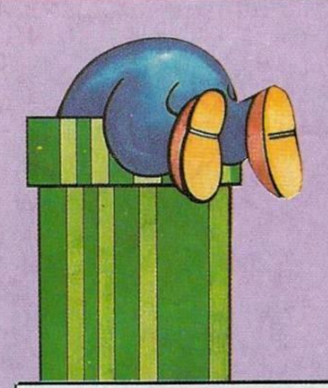
¡AUNQUE UD. NO LO CREA!

* HECHOS INSOLITOS
* LO MARAVILLOSO
* JUEGOS DE DESTREZA MENTAL
* SORPRENDENTES ANECDOTAS DE LA HISTORIA
* FENOMENOS OVNI
* FANTASTICOS INVENTOS
* EL MUNDO DEL ESPECTACULO
* ASOMBROSAS MARCAS DEPORTIVAS
* ASTROLOGIA...

¡Y MUCHO MAS!

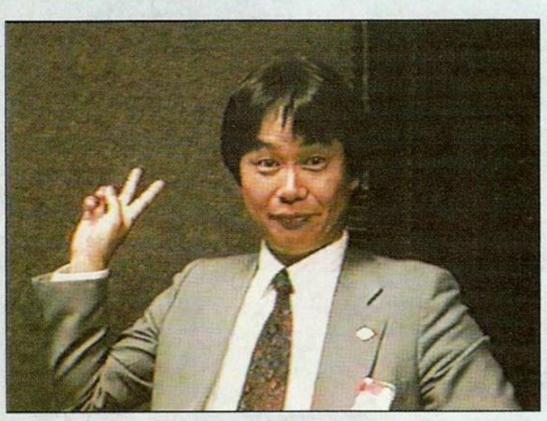


DE VENTA CADA MES EN PUESTOS DE PERIODICOS
Y TIENDAS DE AUTOSERVICIO.



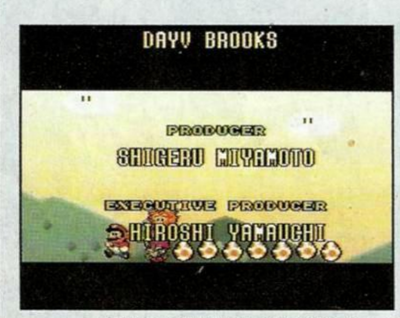
¿Qué hay dentro de...?

UN PROGRAMADOR DE VIDEOJUEGOS



Shigeru Miyamoto es sin duda uno de los hombres más importantes en el mundo de los videojuegos. Parece que su creatividad es inagotable pues en cada nuevo título que dirige nos vuelve a sorprender.
El creador de Mario es un hombre muy sencillo y agradable. El trabaja en Nintendo Company Ltd. en Japón desde 1977, cuando ingresó como diseñador. Actualmente dirige a un gran equipo de gente... con mucha creatividad.

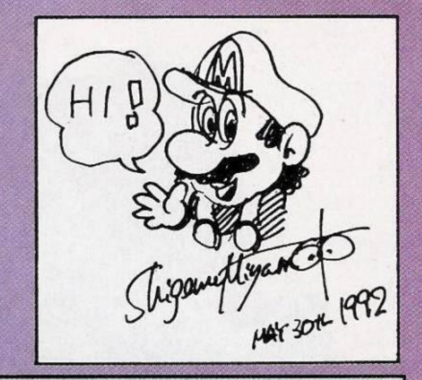
Sr. Miyamoto, antes que nada queremos preguntarle algo que todo mundo quiere conocer en forma oficial y que seguramente ya le han preguntado miles de veces ¿Cómo surgió Mario? ¿Está inspirado en alguien?
Mario realmente está diseñado de acuerdo a las capacidades técnicas del video existentes en 1980. Los Pixels (cuadros que conforman una imagen de video) y colores eran limitantes que nos marcaban el diseño a seguir. Tratamos de convertir esas limitantes en ventajas y le pusimos bigote en lugar de boca para que se distinguiera bien; con el overol se podía mostrar el movimiento de los brazos; los guantes blancos destacan sobre cualquiera de los fondos y la gorra en lugar de cabello se veía mejor en video. Esas son las razones técnicas que seguimos para su diseño.
¿Entonces no fue basado realmente en un plomero?
Primero nosotros pensamos en el videojuego y de ahí nos adaptamos a otros diseños, como la caja por ejemplo. Cuando ya lo habíamos diseñado vimos que era un personaje como lo deseábamos: muy trabajador y más chico que sus enemigos y la princesa a quien salva.
Mario ha cambiado desde Donkey Kong hasta Super Mario World ¿A qué se debe?
En los videojuegos de Mario han trabajado distintos programadores y artistas. Además la tecnología en el video ha avanzado y ahora podemos detallar.
Nuestros lectores nos han preguntado qué significa Koopa.
Bauticé así a este personaje porque me pareció chistoso como sonaba. Realmente Koopa es un platillo coreano de arroz cocido con carne. La comida coreana tiene nombres muy simpáticos como Bibimba y Puku Puku. He usado muchos nombres





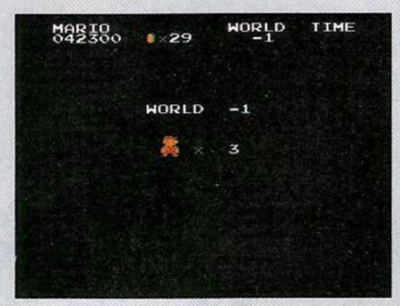
SUPER MARIO WORLD y ZELDA -A Link To The Past-
Mr. Miyamoto ha tenido mucho que ver con estos dos títulos.

SHIGERU MIYAMOTO



de estos platillos para mis personajes.

Otra pregunta que nos ha llegado muchísimo a Club Nintendo y que no hemos podido responder es ¿Cómo se sale del mundo -1 en Súper Mario Bros. 1?



Bueno, antes de contestar debo aclarar algo. No es el mundo menos uno sino el mundo guión uno. La razón de esto es que cuando nosotros estábamos programando el juego, teníamos que darle un número a cada nivel. (1-1,1-2,1-3,1-4;2-1,2-2, etc.) entonces le dimos el valor numérico de 0-1 (cero guión uno) pero la computadora al tener un cero a la izquierda suprimió el valor inexistente. Contestando a la pregunta es mejor que no te metas pues no hay forma de salir.

Antes de despedirnos cuéntenos cuáles son sus nuevos planes.

No me gusta hablar de los proyectos en los que trabajo, pues luego me empiezan a preguntar que para cuándo sale, y a presionar para que me apure; mis proyectos me toman el tiempo necesario para que me sienta orgulloso y satisfecho, ni más ni menos. Por eso no me gusta hablar de mis planes futuros. Los que ya están prácticamente listos son Mario Kart y Mario Paint para el Súper NES y pronto tendremos más sorpresas.

Nos despedimos de Shigeru Miyamoto, no sin antes pedirle un autógrafo para nuestros lectores. Le deletreamos cómo escribirlo en español para que de su puño y letra tuviéramos la dedicatoria de este talentosísimo hombre.

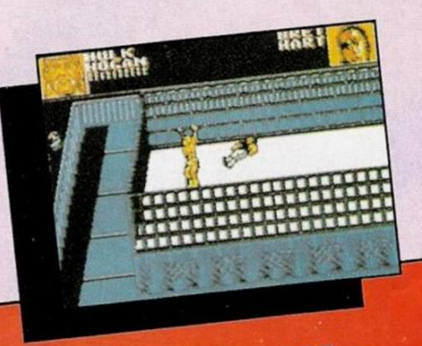






AXELAY (SNES)

Si quieres conocer uno de los mejores juegos de naves para cualquier sistema, debes jugar Axelay, un juego con una increíble variedad de gráficos, sonido y acción. ¡Otro gran juego de los genios de Konami!



WWF STEEL CAGE CHALLENGE (NES)

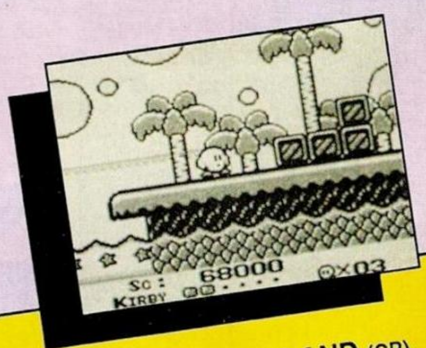
Hulk Hogan, The Ultimate Warrior y Randy Savage, famosos luchadores de la WWF, en su tercer juego para Nintendo. Ahora las luchas son dentro de una jaula, lo que aumenta las posibilidades de grandes combinaciones.

SPIDERMAN 2 (GB)

Una buena noticia para todos los lectores de comics: el famosísimo Spiderman vuelve a la acción; los villanos no aprendieron y vuelven a tratar de tomar las calles, pero no contaban con nuestro arácnido personaje.

CONTRA FORCE (NES)

Si tú creías que el sistema NES estaba siendo olvidado por Konami, estás en un error; Contra Force es un juego con toda la acción de los anteriores títulos ¡compruébalo!



WWF SUPER STARS 2 (GB)

Más acción de lucha libre para tu Game Boy con WWF Super Stars 2; escoge a todas las leyendas de WWF como Hulk Hogan o The Ultimate Warrior y prepárate para hacer temblar el ring.

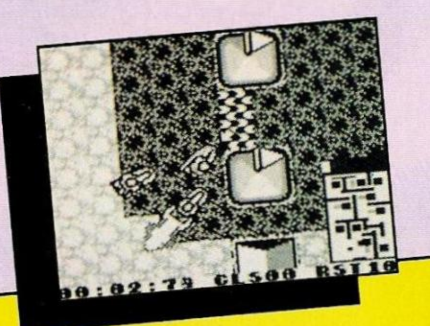
KIRBY'S DREAM LAND (GB)

Un súper juego para chicos y grandes; Kirby es un héroe con características para llegar a estar a la altura de Mario. Juégalo y comprueba por qué causó furor en Japón.



ROBOCOP 3 (SNES)

El crimen en la ciudad de Detroit tiene un enemigo en la figura del súper guardián del orden: Robocop. Este juego está basado en la tercer película de la serie; ahora Robocop no sólo puede luchar contra el mal en las calles, sino también en el aire.



WAVE RACE (GB)

Hasta 4 jugadores pueden competir en este juego de carreras de motos acuáticas y diferentes pistas con todo tipo de obstáculos para probar tu habilidad al máximo. ¡Súper emocionante y divertido!



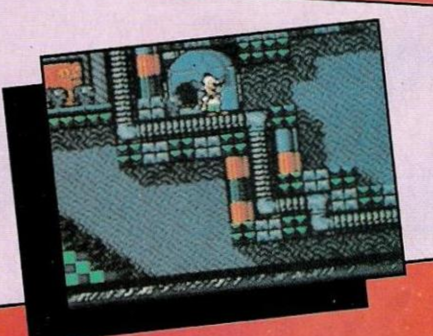
SPIDERMAN (NES)

Uno de los héroes más famosos en la historia del comic llega al NES (con lanzatelarañas y todo) a enfrentarse contra sus más temibles enemigos como: Octopus, Green Goblin, Venom y demás compañía.



MARIO PAINT (SNES)

Ahora podrás dar rienda suelta a tu imaginación con este nuevo cartucho, ya que podrás hacer todo tipo de dibujos y animaciones, además de ponerles fondos musicales; todo esto mediante un mouse, que te permite mayor libertad al hacer tus trazos e iluminar. Lo mejor de todo es que todo el equipo de Mario Paint (cartucho, mouse y base para mouse) viene junto y a un precio increíble.



KRUSTY'S FUN HOUSE (NES)

Si crees que exterminar ratones no es divertido, seguramente es porque no has jugado Krusty's Fun House, que ahora hace su arribo al Nintendo con todas las características de su hermano mayor.



C. ITOH & CO DE MEXICO S. A. DE C. V.



GUILE



Sabemos, por experiencia, que uno de los peleadores preferidos en Street Fighter II es el hábil Guile. Esto se debe a que tiene golpes contundentes y una gran variedad de combinaciones en sus ataques. Por eso, para aprender más de su técnica, en esta ocasión nos ocuparemos de él. Empecemos.

PATADAS

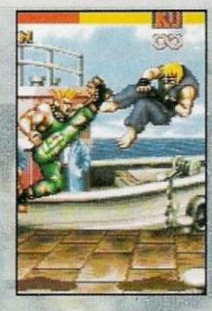
PD-Agachado.- La utilizas para atacar mientras acumulas tiempo para un golpe especial o también para fintar que vas a ejecutar una PF.





PD-Parado.- Sirve para atacar por abajo sin necesidad de agacharte, aunque sólo funciona contra Zangief cuando éste tiene la defensa de pie. Con Chun-Li puedes aplicarla si estás un poco alejado.

PD-Saltando al frente.- Usala para caer junto al enemigo y forzarlo a mantener su defensa; si tus golpes le entran, inmediatamente puedes conectar otros golpes.





PD-PM Saltando vertical.- Utilízala para defenderte por arriba, aunque no es muy efectiva.



PM-De lejos parado.- Con ella pegas por arriba y esquivas los ataques por abajo.





PM-Agachado.- Con esta patada le restas energía poco a poco a tu contrincante y evitas que te arroje poderes.



PM-Saltando al frente.- Da mayor seguridad al ataque por la posición inclinada del pie; si la conectas, inmediatamente aplica otros golpes.

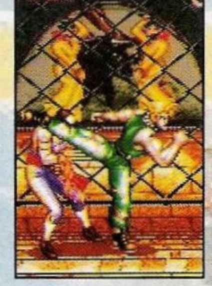
PM-De cerca parado.- Sirve para pegarle en la cara a tu oponente, sin tener que alejarte.



PF-Agachado.- Usala para tirar al enemigo; al girar por segunda vez, tiene mayor alcance (no la uses innecesariamente pues por un instante quedas indefenso).

PF-De lejos parado.- Usala cuando el enemigo esté saltando verticalmente o vaya hacia ti; también cuando te va a lanzar un poder.





PF-De cerca parado.- Aplícala igual que la PF de lejos parado, con la ventaja de que ésta es más rápida.



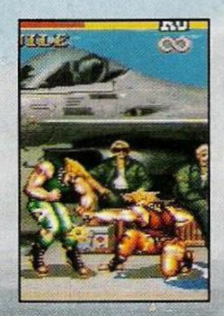
PF-Saltando vertical.- Con ella mantienes a distancia al enemigo.





PF-Saltando al frente.- Tiene gran alcance para atacar cuando el contrincante está lejos.

PUÑETAZOS

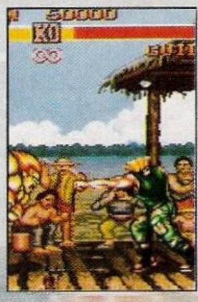


GD-GM Agachado.- Lo utilizas para ligar una serie de golpes (cuando Zangief, Guile y Chun-Li tengan defensa de pie, dales un GM-Agachado).



GD-De cerca parado.- Si lo aplicas rápidamente podrás marear a tu oponente.





GD-De lejos parado.- Al usarlo con rapidez detendras algunos ataques por arriba.

GD-Saltando vertical o al frente.- Con él mantienes un ataque constante en el aire.





GM-De lejos parado.- Colocas un "gancho" al avanzar un poco (de preferencia úsalo para rematar).



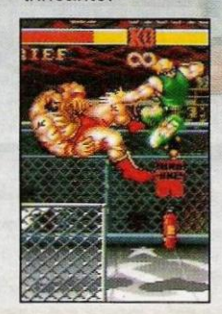
GF-De lejos parado.- Usalo para atacar a tu oponente cuando se te acerque. (Ideal para después de que ambos se neutralicen en dos poderes).





GM-De cerca parado.- Sirve para colocar un golpe recto sin alejarte mucho.

GM-Saltando vertical o al frente.- Usalo como el GD y aunque éste no es tan constante, resta más energía al contrincante.





GF-Agachado.- Si lo marcas a tiempo, te quitarás los ataques por arriba de tu enemigo.



GF-Saltando vertical o al frente.- Lo utilizas para caerle encima a tu enemigo con un golpe por delante; si lo conectas podrás darle otro golpe.

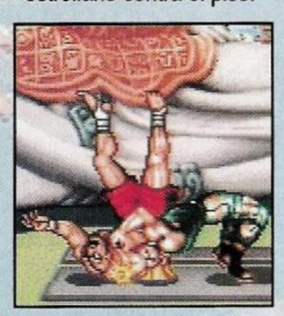


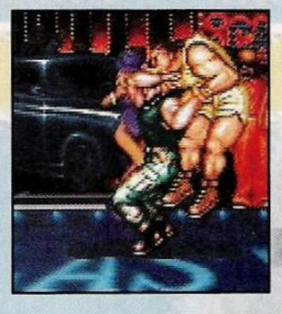


GF-De cerca parado.- Al combinarlo con otros golpes causa gran daño al contrincante.

AGARRES

Cuando estés junto al enemigo, presiona en tu control derecha o izquierda y GF para estrellarlo contra el piso.

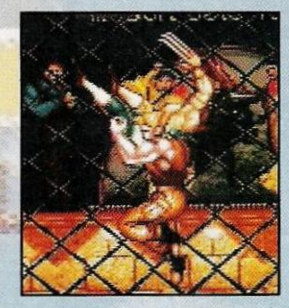




Y si en lugar de GF usas GM, lo aventarás lejos de ti.

Cuando tu contrincante esté en el aire salta hacia él y al estar al mismo nivel aplica GF o GM para agarrarlo y lanzarlo contra el piso.

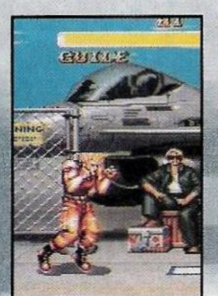




Y si en lugar de GF o GM presionas PF o PM, lo agarrarás y al bajar harás que se estrelle contra tu hombro.

GOLPES ESPECIALES

Para ejecutar las mejores jugadas tienes que acostumbrarte a mantener tu personaje en posición defensiva y agachado (así cargas poder). Esto lo debes intentar cada vez que puedas, inclusive después de saltar, ya que de esta forma podrás aplicar un golpe especial. La medida ideal es cuando puedes ejecutar varios Flash Kick continuos.

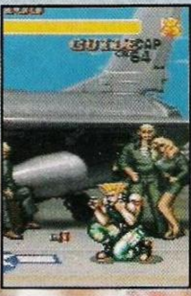




Sonic Boom: Mantén presionado el control hacia atrás por 2 segundos e inmediatamente presiona el control hacia tu oponente y aplica cualquier puño (con GD, lento; GM, medio;GF, rápido).

Flash Kick: Presiona tu control hacia abajo por 2 segundos e inmediatamente presiona: arriba y cualquier patada (PD, corta; PM, media; PF, larga).





NOTA: Al mantener el control hacia atrás o abajo, también puedes poner defensa agachado.

JUGADAS DE EXPERTOS

Al estar tu oponente mareado o sin defensa, salta hacia él para conectarle un GF antes de caer (Recuerda cargar poder mientras estás en el aire).

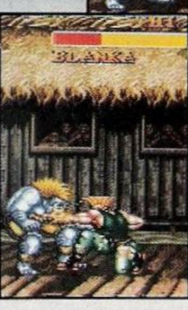
Después de colocar un GF cuando tu oponente esté mareado, inmediatamente marca un GM agachado y Flash Kick para darlos seguidos antes de caer.



También, después de dar un GF cuando tu oponente esté mareado, inmediatamente marca un GF cerca parado y Sonic Boom con el mismo botón, ya que si no tiras al contrincante, entonces le puedes dar un golpe más.*

*NOTA:Sólo funciona contra Ken, Ryu, Zangief, Dhalsim, Balrog y Sagat.









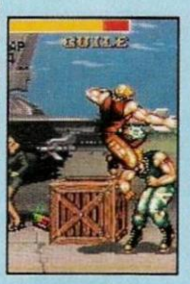


TIPS DE STREET FIGHTER II por: JOEL PAMBID

He aquí las técnicas que usa un experto como Joel en su juego favorito (y de muchos): Street Fighter II. Estos ataques te servirán para aturdir a tus oponentes. Estamos seguros que la práctica hará de ti todo un experto.

GUILE

Cuando tu oponente esté aturdido, brinca hacia él presionando puñetazo fuerte y al caer presiona puñetazo débil rápidamente hasta que lo aturdas otra vez.





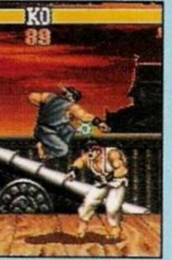
KEN

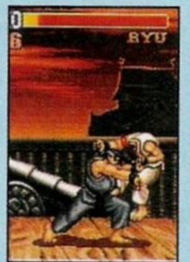
Brinca hacia tu oponente e inmediatamente presiona abajo. Cuando alcances a tu oponente golpea su rostro con el puñetazo fuerte y al caer da una patada media agachado. Cuando la comience a dar haz la "Hurricane Kick".



RYU

Salta hacia tu oponente e inmediatamente presiona abajo; cuando alcances a tu oponente golpea su rostro con el puñetazo fuerte. Cuando caigas, rápidamente da otra vez el puñetazo fuerte e inmediatamente haz una"Fireball".





BLANKA

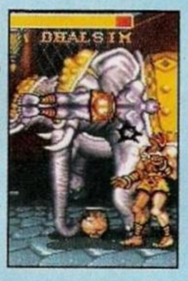
Brinca hacia tu oponente, presiona el puñetazo fuerte (aquí deja el control en una posición neutral) y cuando caigas, rápidamente presiona el puño medio y luego la patada fuerte.

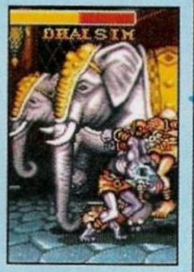




DHALSIM

Cuando tu oponente esté aturdido en una orilla, brinca y en la parte más alta presiona el puñetazo fuerte para ejecutar un "Flying Head Spear"; cuando caigas, rápidamente presiona el botón de puñetazo fuerte otra vez para dar un doble cabezazo.





CHUN-LI

Salta hacia tu oponente con un puñetazo medio a la cabeza; al caer, rápidamente presiona la patada media agachado e inmediatamente da una fuerte patada.



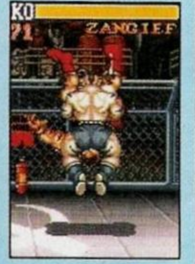


ZANGIEF

Brinca hacia tu oponente y presiona abajo y puño fuerte para hacer una plancha. Al caer, rápidamente presiona el puñetazo débil o patada débil, entonces haz un "Spinning Piledriver".

NOTA: Para hacer un "Spinning Piledriver" debes dar un giro al control de 360° y cualquier puñetazo. Esta técnica le restará mucha energía a tu contrincante.





HONDA

Cuando tu oponente esté aturdido, brinca hacia él con la patada media e inmediatamente después da la patada fuerte para un golpe doble.

NOTA: Si tu oponente trata de saltar sobre ti, haz un "Torpedo Headbutt" y esto hará que te vuelvas invencible por un instante.





CURSO Nintensivo

Numerosas preguntas y dudas que hemos recibido acerca de este juego, han hecho que decidamos darte unos tips y estrategias contra los jefes para que acabes y disfrutes este fantástico juego.

TIPS GENERALES:



Siempre, antes de brincar, trata de pararte lo más cerca de la orilla que puedas para evitar chocar con un enemigo y no perder vidas inúltilmente.

A diferencia de los otros juegos de la serie, aquí debes usar tus magias frecuentemente.

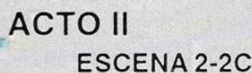


ACTO I

ESCENA 1-2A

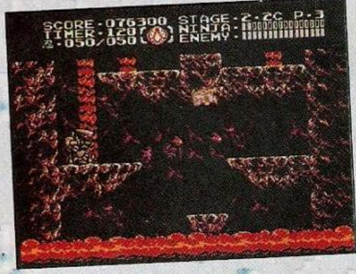


JEFE: Para vencerlo golpéalo 3 ó 4 veces y después vete hacia atrás para poder brincar el fuego que arroja.



ACTO II

ESCENA 2-2C



En la parte que el Scroll va automáticamente hacia arriba, toma la vida que está donde indica la foto y en vez de golpear los disparos que te hace el cañón, sáltalos para no perder tiempo. En general, hazlo con todos los cañones.

ESCENA 2-3A

JEFE: Mantente en movimiento para no ser golpeado y cuando baje golpéalo para retirarte cuando veas que arrojará fuego.

ACTO III

ESCENA 3-2B



Muchas veces es mejor no hacer frente a ciertos enemigos (como los de la foto) porque sólo te arriesgas en vano.

ESCENA 3-2D

Para vencer al jefe es importante que obtengas la espada grande que te indicamos en el mapa de abajo; te sugerimos los pasos que debes seguir para tomarla. (Si vas con Art of Fire Whell será mejor).





ESCENA 3-3A

JEFE: Sólo a uno de estos 2 monstruos podrás pegarle; al que está a la derecha, cuando entras al cuarto, golpéalo con la espada y cuando se detengan para arrojarte estrellas, aléjate de ellas lo más que puedas sin perder de vista al enemigo vulnerable para seguir golpeándolo.

ACTO IV

ESCENA 4-2A

Para ganar tiempo con los picos, cuenta el tiempo que están arriba (4 seg. aproximadamente) y entonces brinca lejos, de modo que cuando vayas cayendo desaparezcan los picos.

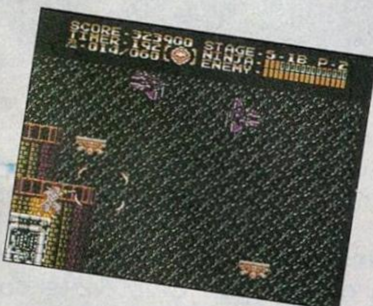






ESCENA 4-3A

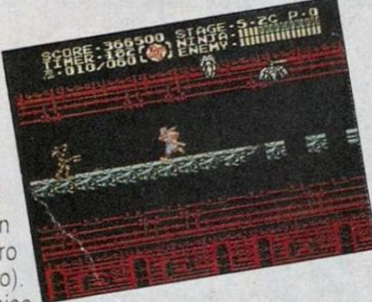
JEFE: Este ninja, después de ser golpeado varias veces, se esconde en la tierra; cuando esto suceda brinca a la base de piedra que está arriba de donde se enterró y después de disparar varias veces saldrá con un gran salto. Permanece atento para evitar ser golpeado y repite la jugada hasta que lo elimines.



ACTO V

ESCENA 5-1B

Espera en las orillas a que pasen estas naves violetas, ya que son muy molestas.



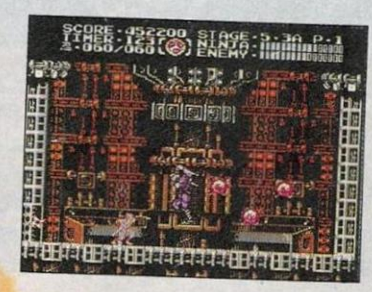
ESCENA 5-2C

¡Que no te distraiga el fondo en movimiento! (Sí, es muy padre, pero no se llega aquí de día de campo). Mantente en movimiento, ya que el piso empieza a romperse con tu peso: ignora a los robots helicóptero y concéntrate en tomar los poderes que sean necesarios y en los enemigos de enfrente.

ESCENA 5-3A

JEFE: Es inútil tratar de golpear sus estrellas, pues son invencibles, mejor bríncalas y golpéalo; también lo puedes golpear cuando brinca de un lado a otro pero sólo 1 ó 2 veces (bueno, es mejor que nada).





LOS LECTORES OPINAN

Preocupados por seguir haciendo una revista de calidad, directivos de C. Itoh de México y editores de Club Nintendo nos reunimos constantemente para planear cada nueva edición. En una de estas juntas descubrimos lo valioso que sería conocer más a fondo las inquietudes de cada lector.



Pues bien, aunque muchas opiniones ya las conocemos a través de las miles de cartas que llegan a nuestras oficinas, pensamos que tener un contacto más cercano con nuestros lectores nos daría una más amplia y objetiva opinión acerca de la revista.

Por eso decidimos seleccionar al azar algunas cartas e invitar a nuestros lectores a participar en la Primera Junta de Lectores - Colaboradores de Club Nintendo.

A esta reunión acudieron los siguientes invitados: Miguel Ortega Campos de 15 años, Erick Portuguez Hinojosa de 16 años, Jonathan Godoy Nava de 15 años, Isaac Vallejo Peña de 14 años, Miguel Vallejo Ortiz de 12 años, Rodrigo Ayala Lobato de 10 años, César Alberto Escamilla de 16 años y Hugo E. Rodríguez Arévalo de 15 años.



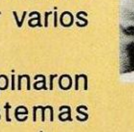
Esta mini-encuesta nos dio los siguientes resultados:

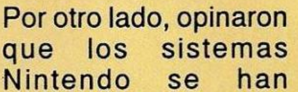
Las secciones más gustadas de Club Nintendo resultaron ser: Mariados, S.O.S. y los Cursos Nintensivos.

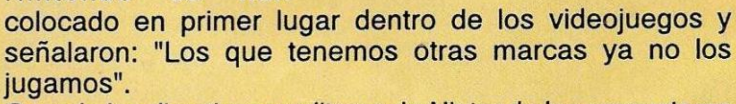
Al preguntarles sobre su cartucho favorito, coincidieron en destacar las series de Mario Bros., Mega Man y Battletoads.

Gran satisfacción nos dio el comprobar que Club Nintendo les ha ayudado con su información para terminar varios cartuchos.









Por otro lado, opinaron que los sistemas Nintendo se han colocado en primer lugar dentro de los videojuegos y señalaron: "Los que tenemos otras marcas ya no los jugamos".

Cuando los directivos y editores de Nintendo les preguntaron sobre lo que les gustaría que tuviera Club Nintendo, surgieron inquietudes muy importantes de las cuales te mencionamos algunas:

°Que existan todo tipo de concursos relacionados con Nintendo.
°Abrir una sección de crucigramas con respuestas de diversos juegos.
°Un póster en cada número de la revista.
°Iniciar suscripciones.
°Mejorar las fotos, especialmente de Game Boy.

Ya estamos trabajando sobre algunas de estas sugerencias, y aunque esta reunión sirvió de mucho para fijar mejor nuestros objetivos de superación editorial, seguiremos realizando sesiones de este tipo para hablar de distintos temas, siempre relacionados con videojuegos.



La bola de cristal

Al "tallar" nuestra Bola de Cristal este mes, nos enteramos de las últimas noticias en videojuegos para el mundo de Nintendo y esto es lo que vimos:

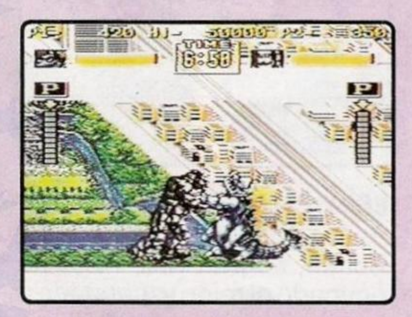
TAKARA
una nueva compañía

Un nuevo licenciatario ha llegado al mundo de Nintendo: TAKARA USA, el cual entra con el pie derecho, ya que en su primera generación de juegos encontramos 3 para el SNES y uno para el Game Boy:

KING OF THE MONSTERS (SNES)

En este juego deberás escoger un monstruo de entre 4 para competir contra otros monstruos controlados por la computadora o también podrás tener un duelo contra otro jugador.

Este juego nos recuerda un poco la lucha libre, ya que la acción es entre 2 competidores que utilizan todo tipo de llaves y golpes para terminar con la energía del contrario y poderle aplicar la clásica cuenta de 3.



¿Qué ring crees que sea capaz de soportar los ataques de monstruos de 20 mts de alto y 50 toneladas de peso? ¡Claro que ninguno! pero sí cualquier ciudad, ya que además de armar un gran escándalo encontrarás todo tipo de implementos como tanques y aviones que se le podrán arrojar al contrincante, y para mala suerte de los japoneses su país fue escogido para librar ahí 8 feroces batallas antes de convertirte en el rey de los monstruos ¿Podrás tú hacerlo?

CYBER SPIN (SNES)

¿Te imaginas venir en tu coche (futurista, claro está) a 450 kms. por hora en línea recta y encontrarte de repente con una curva? Quizás esto implique un inminente choque, pero en Cyberspin es uno de los tantos obstáculos que tienes que librar para la conquista del Campeonato Mundial de Carreras de Autos. La acción está vista desde arriba, donde realmente se siente el vértigo de la velocidad, además de que para salir bien librado debes poner alerta todos tus sentidos, ya que cada pista está llena de curvas y cada vez que choques perderás energía.

FATAL FURY (SNES)

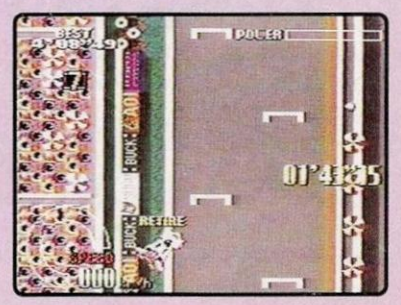
El campeonato para determinar quién será el rey de los peleadores este año ha comenzado. 3 peleadores de excelentes cualidades han entrado a competir: Terry Bogart, Joe Higashi y Andy Bogart, quienes no sólo han entrado para ganar el torneo, sino también para buscar venganza sobre el actual campeón: Geese Howard.



En Fatal Fury podrás escoger entre 3 diferentes peleadores e ir a lo largo de 8 rounds o contra un amigo en la opción de vs. mode.

MEGALIT (G.B.)

Un juego en el cual la lógica es nuestra única arma,ya que debemos mover pequeños ladrillos, que están apilados, hasta que lleguen al suelo; pero cuidado con tirar alguno de gran altura porque se puede romper y perderás una vida.

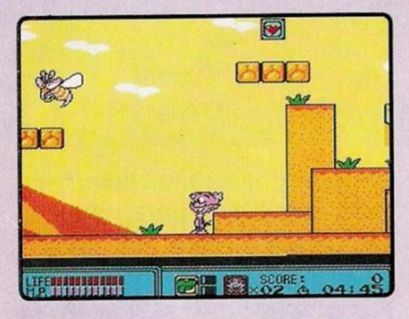


CYBER SPIN PARA SUPER NES

Como podrás darte cuenta Takara entra muy bien al mundo de Nintendo.

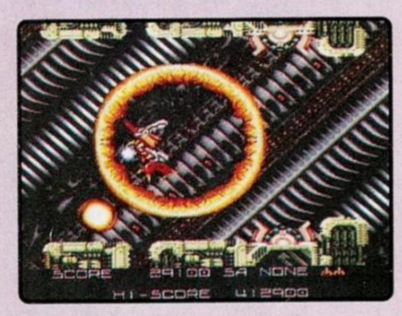
¿Recuerdas que en el número anterior te habíamos hablado de 3 títulos que se encuentra preparando Atlus? Pues bien, ahora te daremos un pequeño avance de ellos:

WIDGET (NES)



Widget es un pequeño extraterrestre que ha venido a la Tierra para ayudar a resolver todos los problemas ecológicos. El juego se desarrolla a lo largo de 5 escenas; si tú has jugado títulos anteriores de Atlus para NES, reconocerás el tipo de gráficos y música. Es ideal para niños, ya que la dificultad no es avanzada.

BLAZE ON (SNES)



Un juego en el cual tendrás que pilotear una nave de combate con la capacidad de tomar la forma y poderes de naves enemigas. Tal vez al principio este juego no presente el reto de otros de naves, pero a partir de la 3a. escena (de 5 que hay) la acción se vuelve intensa y si te descuidas puedes ser presa de los disparos de tus enemigos.

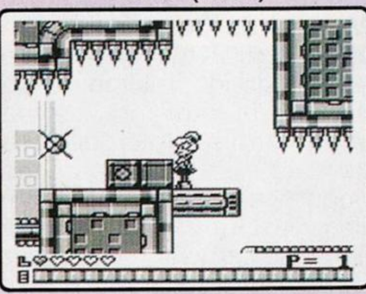
THE CRASH'N THE BOYS: ICE CHALLENGE (NES)

En el número pasado (reporte del CES) te hablamos del primer juego de la serie de The Crash'n the Boys: Street Challenge; pues bien, Technos se prepara a lanzar el segundo de la serie: Ice Challenge, en el cual vuelven Crash Cooney y Todd Thornley, pero ahora en hielo. La acción es un poco parecida a Nintendo World Cup, donde debes evitar que tus contrincantes lleguen a tu meta, y como no hay árbitros se valen todo tipo de jugadas, unas un poquito rudas pero efectivas.



Para quienes tengan su Game Boy hay buenas noticias, pues se acerca una temporada en la que serán sacados una buena serie de juegos para este sistema:

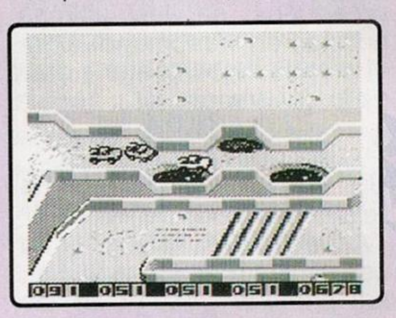
THE JETSONS -Taito- (NES)



Los robots se han vuelto locos y cometen todo tipo de desmanes. Ayuda a "Super" y su familia a escapar de los lugares como: el centro comercial, el concierto y el circo galáctico. Cada miembro de la familia tiene diferentes habilidades, por lo que este juego no cae en la monotonía.

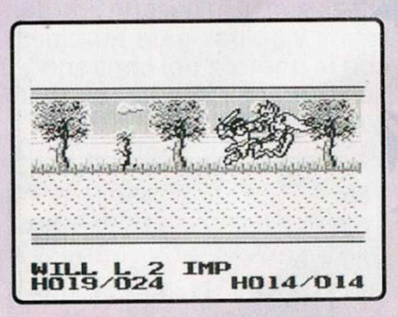
SUPER OFF ROAD -Tradewest- (GB)

Ahora este juego ya se encuentra en los 3 sistemas de Nintendo; la acción es básicamente la misma a los anteriores (inclusive son las mismas pistas), pero lo diferente en este juego es que cada pista ocupa más de 3 pantallas y la dificultad ha sido elevada, además de que podrán competir hasta 4 jugadores.



KNIGHT QUEST -Taito- (GB)

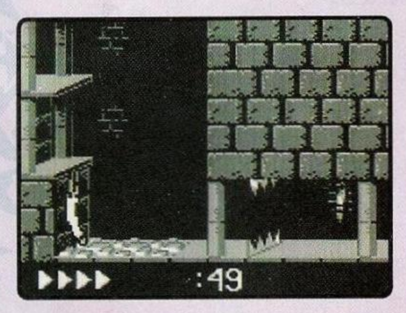
Un joven héroe llamado Will desea convertirse en Caballero, así que el Rey lo manda a destruir a Goblin para probar su coraje. Algo innovador en este juego es que las batallas las veremos en varias pantallas, lo que le quita lo que muchos consideran aburrido en un R.P.G. y que es ver a los enemigos inmóviles. Este es un buen reto para los aficionados.



PRINCE OF PERSIA -Virgin- (GB)

Aprovechando la ausencia del Sultán, el gran visir Yafar ha ocupado el reino y mandado a la princesa al calabozo, esperando que alguien como

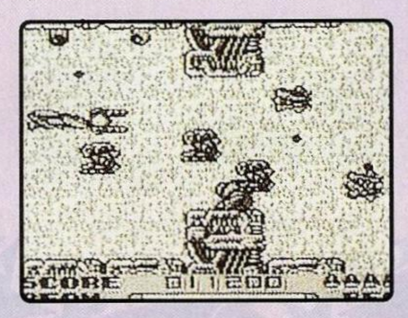
tú la rescate.
Este juego es muy bueno en varios aspectos,ya que además de tener una súper animación, del personaje y presentar un buen reto, tiene una opción para ponerlo en español.



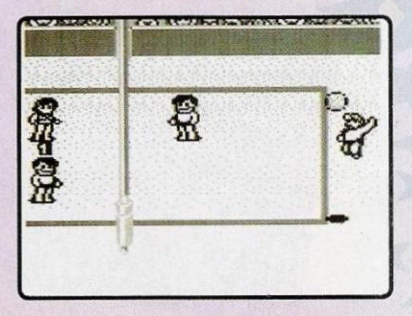
HIT THE ICE -Taito- (GB)
A los aficionados al Hockey seguramente les gustará este juego, en el cual pueden competir de 1 a 4 jugadores y donde no es necesario ser amable con el contrincante ya que ellos no lo serán contigo. Gran acción hasta para 4 jugadores.



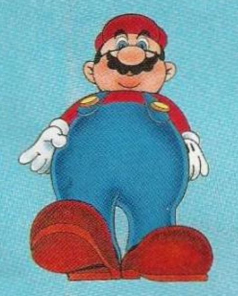
R TYPE 2 -Irem- (GB)
El imperio Bydo ha vuelto a la carga, así que es tiempo de ponerte al mando del famoso R-9 y luchar por la paz otra vez. Si tú jugaste el primero sabes que éste es un excelente juego, pues además superó al anterior.



W-BEACH VALLEY
-Taito- (GB)
Escoge 2 jugadores de diferentes nacionalidades y sal a las playas a dar lo mejor de ti para ganar el campeonato de Volley Ball playero.



Un juego realmente divertido y emocionante, con password que permite dejar tus matchs para después.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND
Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.



2.- KIRBY´S DREAM LAND
Un nuevo héroe hace su arribo al Game Boy. Una estupenda aventura para niños y grandes.



3.-YOSHI
Una versión idéntica a la de NES. Igual en gráficos, música y diversión. Para 1 ó 2 jugadores.

4.-BART
ESCAPE FROM CAMP DEADLY
5.-METROID II
6.-T.M.N.T. II
BACK FROM THE SEWERS
7.-MEGA MAN II
8.-BATMAN
9.-TINY TOON
10.-PAC-MAN



En el siguiente número de CLUB NINTENDO

Más información de Ninja Gaiden III. Si no tienes tu cartucho, corre por él.

Curso Nintensivo de T.M.N.T. IV: el nuevo juego que ya está a la venta. ¿Lo terminarás antes de ver nuestro *Curso Nintensivo*?

Con nuestra *Bola de Cristal* adivinaremos algo sobre un adaptador para el SNES con el cual podrán unirse a ti otros 4 jugadores.

Analizando a Felix The Cat, un juego cuyo personaje ha hecho historia.

Más de Street Fighter II con todos los movimientos de Chun-Li y cómo logramos esta foto.

En *S.O.S.* publicaremos más de los trucos y estrategias que nos envíes; seguiremos contestando tus preguntas en la sección *Mariados*; La lista de los *Récords* y los poseedores de los mismos.

Recuerda escribirnos a Pestalozzi # 838 Col. Del Valle, México D.F. C.P. 03100.

Por el momento aquí se nos acabaron las páginas, pero nos vemos el próximo mes con más información acerca de tus sistemas favoritos.

Gansito® presenta DUDAS

GER, TRAEME EL PERICO, POR FAVOR

SÍ, PAPÁ. VOY

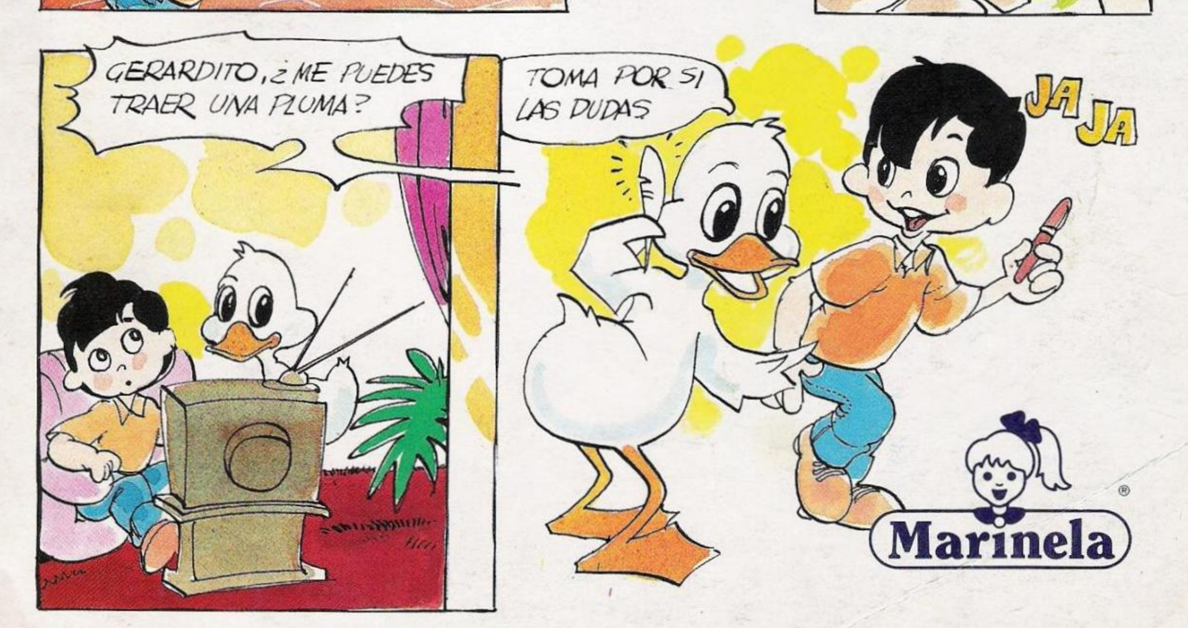
NO, ESTE NO, LO QUIERO PARA ARREGLAR LA TUBERÍA

OH, OH.

HIJITO, ¿ME PUEDES TRAER EL GATO?

NO, EL DE VERDAD, LO VOY A BAÑAR

¿OTRA VEZ?



CLAVE D 100AA.